掌机迷 POCKET GAMER

零售价5.80元
2007年01期 Vol.71

总力特辑
PSP破解两年祭
掌机的过去，你真的了解吗

完全攻略
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER
世界传说 光辉神话
风来的西林DS

硬件特报
NDS最新
烧录卡评测
EZ5/M3DS/R4

新春抽奖全面更新！
掌机烧录卡等你来拿！



电子天下


ISSN 1672-8866
01
9 771672 886049

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.198
2007年03期
定价9.80元

80分钟高清晰影像满载!

赠DVD

2006年重大事件彻底总结!
电击视频带你回味过去一年的精彩时刻

2007年焦点游戏完全预览!
新一年期待热作影像提前解禁抢鲜放映

PG帮入侵!
《掌机迷》编辑PSP/NDS大演武
年末最新掌机热门大作完全收录
PSP运行PS游戏制作过程现场实拍揭秘

光明之风 游戏大特辑

PS3五大热作强势大赏析:装甲核心4/战魔
摩托风暴/GT赛车HD/魔导骑兵

赠 光明之风 魅力海报

电软视点
行货Xbox360究竟何时到来?

完全报道
高达无双
FFCC命运之轮
FFT狮子战争

特别策划
电软2006游戏颁奖礼!

超猛攻略
DQ怪兽篇Joker
圣剑传说4
失落的星球/世界传说 光明神话

2007大预言 游戏业的新格局

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 03
TVGAME 综合情报志



1月12日 全国上市

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011
联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

掌机迷2007年第1期抽奖

PSP豪华版



iDSL



acekard烧录卡



SCDS烧录卡



EZ-FLASH5烧录卡



M3DS烧录卡



EWIN2-Micro烧录卡



EWIN2-SD烧录卡



EWIN2-MINI烧录卡



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.71的抽奖活动截止时间为2007年1月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

69期中奖名单

PSP

广东广州 张文栩

NDSL

甘肃兰州 蒋雯

ACEKARD

安徽合肥	钱薪
上海	殷丽
广东	叶辛
江苏南京	孙宁
天津	李杰
黑龙江哈尔滨	马希林
北京	徐涛

G6L

浙江新昌	王新宇
辽宁沈阳	李科琴
河南登封	高远
河北石家庄	李云冬
云南昆明	赵鹏
山东	刘立明

SCMINI

湖北武汉	陈奉
广西南宁	刘龙忻
广西桂林	曾林
广东韶关	李肖强
福建三明	孙立明
天津	王庆阳

EZ4

上海	周聪
安徽淮南	柳然
河北承德	杨喜
天津	温鹏
上海	蒋旭涛

EWIN2-SD

上海	沈斌
石家庄	赵一聪
山东胶州	张子健

EWIN2-MINI

上海	潘驰晨
重庆	陈然
安徽淮南	陈潇

EWIN2-Micro

吉林	南松霖
广西	蒙恒
江西	李晶





次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《口袋迷》的新春大礼，400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，值得反复品味！

口袋迷精华本(1–5)

■定价:24.80元　2月下旬出版



冬季流行趋势大解析，引领街头时尚潮流，几百件休闲运动产品，全世界潮流资讯大集合个性品味，穿扮教战，朔造全新时代弄潮儿。

SO COOL 2007年第(2)期

■定价:15元　1月下旬出版



玩具拜年，新春贺岁。全面KERORO军曹商品玩具大集合！敢达模型测评报告，创意源于生活香港Toy2R总裁专访，最新经典系列／钛合金变形金刚，EX合金三一小队，麦法军武系列第4弹，圣斗士鳞衣神话来袭！

TOYS(11)

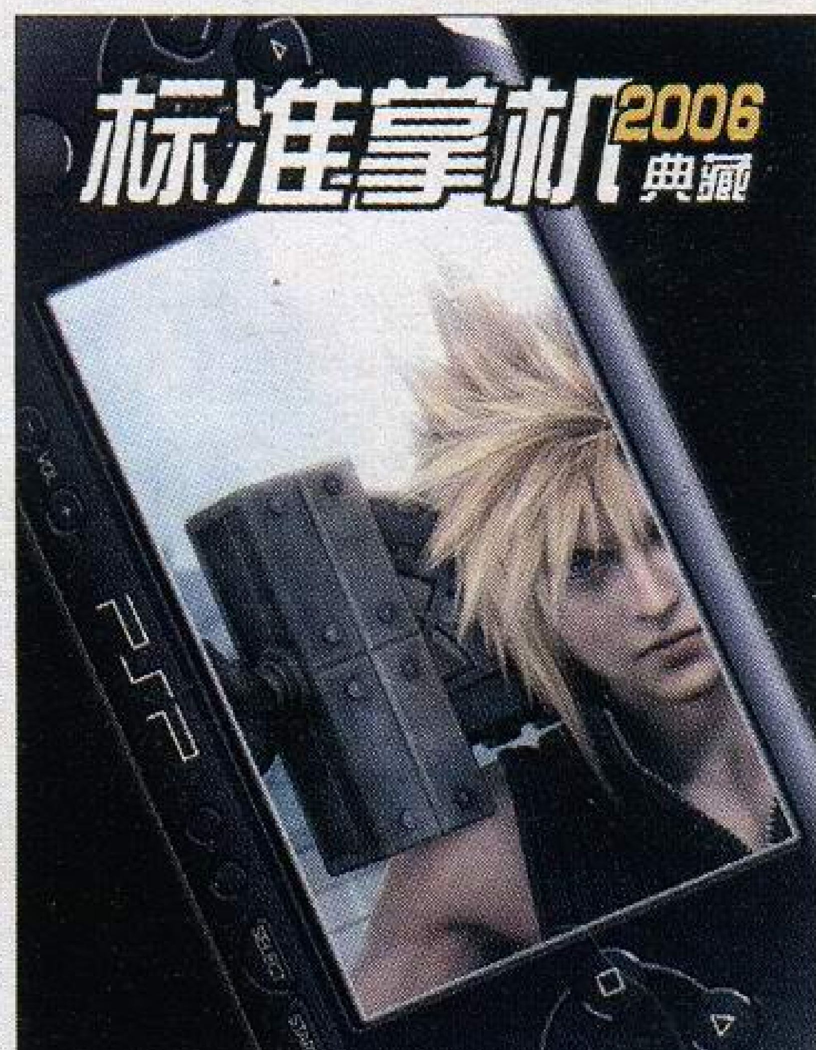
■定价:9.80元　1月26日出版



两枚DVD超精美画质。日文、中文、罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

琉璃MTV

■定价:19.80元　接受邮购



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价:24元　接受邮购



超值DVD赠送，《掌机迷》光盘入驻《电击收藏DVD》。本期杂志大特稿：2007大预言！游戏业的新格局／电软年度游戏颁奖礼／圣剑4，DQMJ，失落星球，世界传说四大攻略！

电子游戏软件2007年第3期

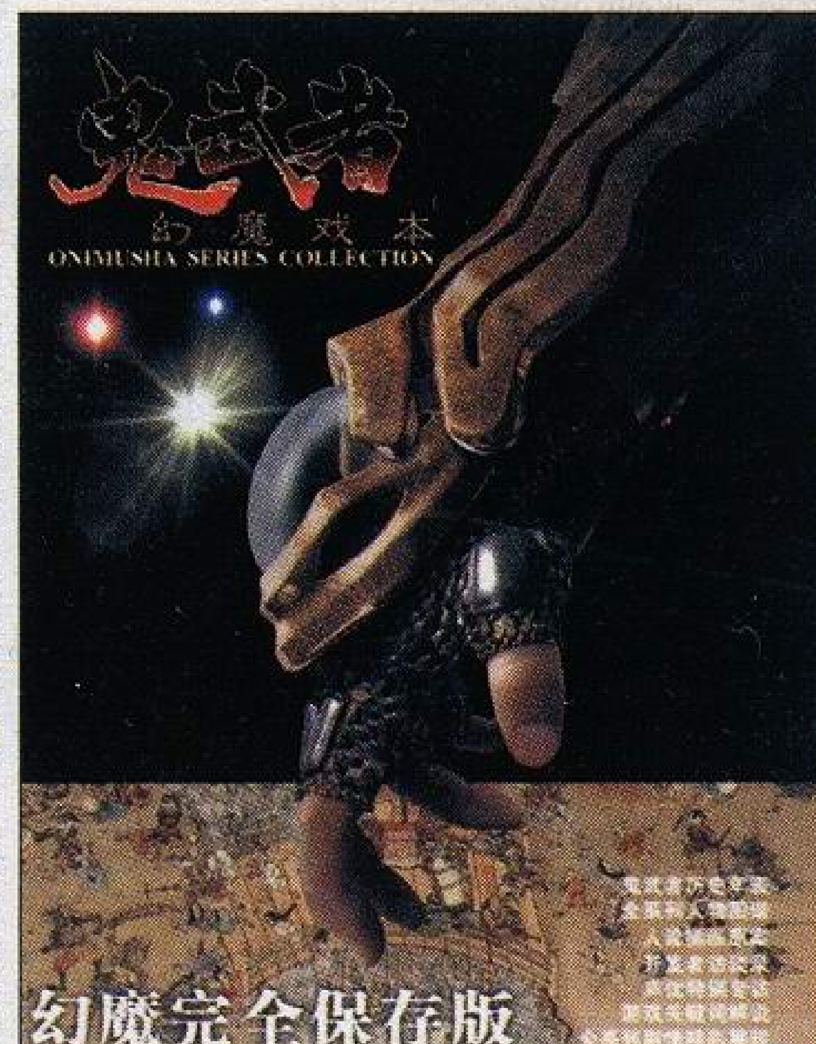
■定价:9.80元　1月12日上市



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价:12元　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者　幻魔戏本

■定价:19.80元　接受邮购



新春回望，回顾掌机的过去与PSP破解的历史；烧录卡大战再起，编辑部总力评测新型烧录工具；大作攻略倾情奉献，DQM与世界传说的冒险从此展开，抽奖更新，机会难得。

掌机迷71期

■定价:5.80元　1月12日出版

电子游戏软件

2007年第1~3期	9.80元

动感新势力

27~29、36、38~47期	9.80元
43、45、47期DVD豪华版	15.00元

电子天下·掌机迷

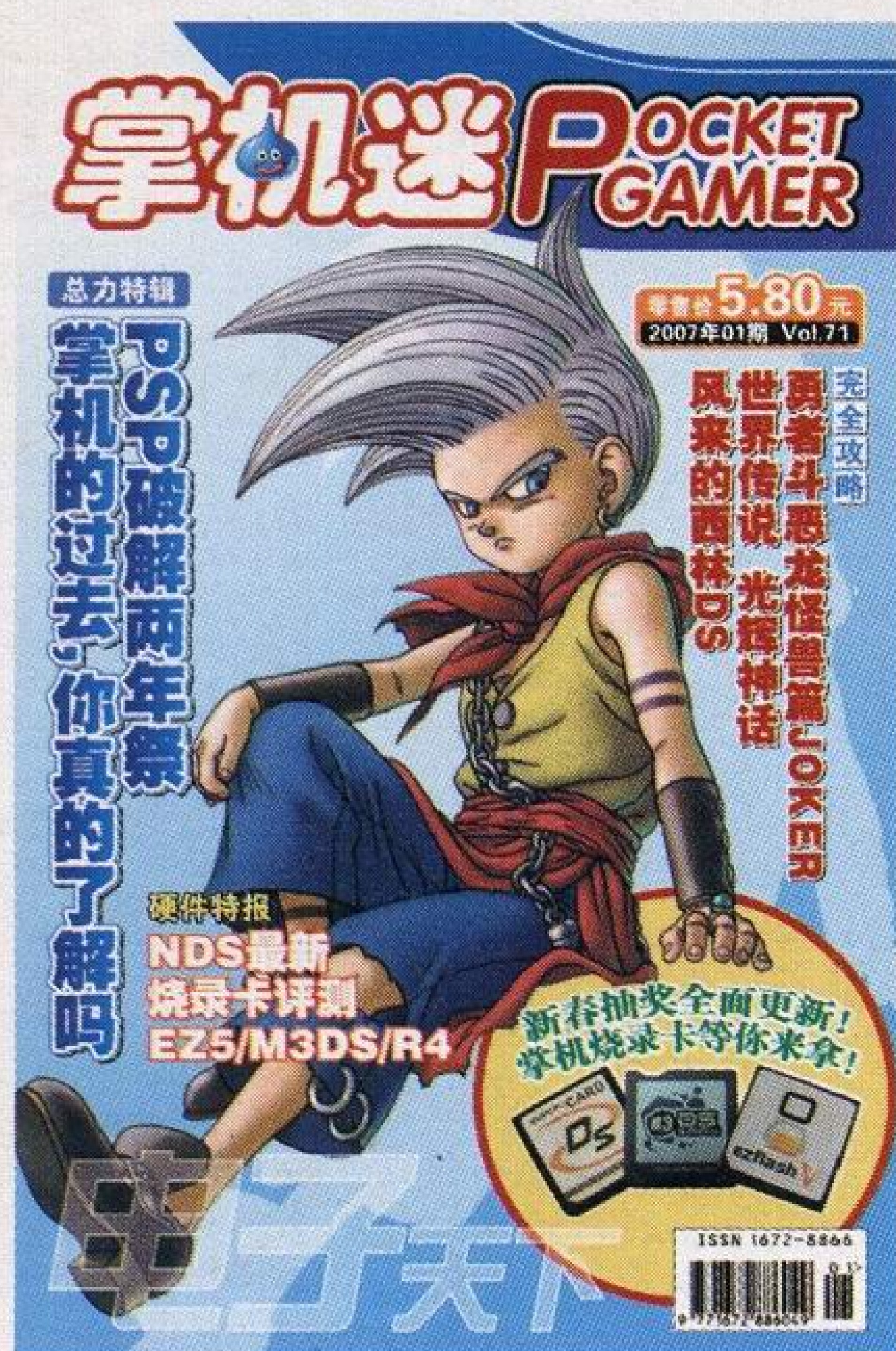
第51~71期	5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季、2006年1~12期	15元
2007年1期	15元
口袋迷精华本(1–5)(新)	24.80元
动新琉璃MTV(新)	19.80元

06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1~11)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
动感新势力水晶DVD(少量库存)	29元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



■封面主题 DQM■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、月莺
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.71 2007/01

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

新闻中心

玩乐吧

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—
yp@vgame.cn

圣诞之夜的逆袭

——评PSP官方PS模拟器之破解事件



这一刻它不是一个人在战斗！PSP被PS主机灵魂附体!!

2006年的冬天势必将在硝烟弥漫中度过，家用机市场上两大新主机的发售已经成为近几年来业界的头等大事。而随着日美两地圣诞商战的临近，玩家的眼球几乎都被PS3的绚丽画面和Wii的新奇玩法所吸引。就在人们还在为PS3的初期的软件匮乏和Wii主机因热卖而变得一机难求时，让全世界的PSP玩家所没有想到的是，在圣诞平安夜的第二天，他们收到了一份意外的大礼——3.02 OE-B版本的出现以及官方PS模拟器的成功破解，这将意味着PSP将成为业界历史上第一款可以近乎完美运行PS游戏的掌上主机。

十几年前PS主机的辉煌时代 打造无数名垂千古的不朽名作

对于一些只专注于掌上游戏的掌机玩家来说，这样的消息未必值得其雀跃欢呼。毕竟PSP上已经成熟完美的模拟器并不在少数，多出一个PS模拟器，难道真的会有那样大的影响力吗？要解释这样的疑问，还是得从PS主机的鼎盛历史说起。PS主机作为SCE在上个世纪的94年末推出的自己旗下的第一台家用主机，在不被大多数媒体与玩家看好的情形下，PS以绝对的优势战胜了自己的竞争对手——以当时顶尖技术力占有大部分街机游戏市场的SEGA以及曾经建立起新一代家用主机霸主基业的任天堂。在整个PS主机的发展过程中，曾经创下无数在业界脍炙人口的辉煌记录。其庞大的全球主机占有率以及惊人的软件数量和总销量都使其成为业界历史上成功主机的典范。而PS主机的成熟期（1997年到1999年），这段时间正是日本游戏市场的巅峰时期，与其呼应的是北美和欧洲的游戏市场规模在这个时间也迅速地膨胀起来，在短短的几年时间内，全球的电视游戏市场达到了一个历史上空前的黄金时期。与现在业界普遍疲软的软件销量相比，当年PS鼎盛时期卖过百万的游戏不在少数，而50万左右的销量在当时也是比比皆是。这些现在许多厂商想都不敢想的天文数字销量使得当时的厂商有资本去进行各种全新的尝试，在这样的条件下因此而诞生出的许多优秀的全新系列和经典续作都成为曾经经历过那段岁月玩家心目中一份非常美好的回忆。



↑玩家可以为自己喜欢的游戏制作图标和背景图片。



↑如果再把时间向前推几年的话，玩家无论如何也不敢想象能够在掌机上玩到如此熟悉而又经典的作品。

SONY介入欲霸占掌机市场 为PS模拟器的出现提供条件

PS是一部绝对值得纪念的主机，但是非常可惜的是，在后来的主机上，尤其是在掌机平台上很难再玩到其上面的经典作品。而依靠着GB、GBA两代主机垄断着掌机市场的任天堂帝国，其理念下创造的掌机所拥有的“不思进取”的硬件性能不仅无法跟同时代的家用机相提并论，即使是跟早已淘汰的前代家用主机相比，机能上也只能用捉襟见肘来形容。而这样的情形最终还是被SCE和它的对掌机市场的野心所打破，携带着强大机能、大容量存储媒介以及众多多媒体功能的PSP使人们看到了希望，玩到家用机级别声光表现的掌机游戏终于不再是梦想了。

但比较遗憾的是，当年PS上许多的经典作品

都已经很难在新主机上再看到它们的身影，不是制作厂商早已行将就木，就是系列作品水准严重下滑。虽然可以依靠其它平台上的模拟器或者主机还能体验当初PS游戏带给玩家的感动，但还有相当数量的玩家希望可以圆自己一个掌上“PS主机”的美梦。SCE自然也想到了这一点，庞大的软件阵容一直是其最大的资本，官方一早就公布的PSP用PS模拟器终于随着PS3的出现才初露端倪。虽然SCE的本意是希望能够借助PS家族之间的联动来提升PS系主机的人气，但必须通过PS3才能实现下载，这样过高的成本和烦琐的步骤使普通的PSP用户根本无法享受到那梦幻般的PS模



拟器，再加上每月仅仅数款的模拟器游戏又怎么能够满足那些热切期盼着的人们的希望呢?在这样的情形下，西班牙一位网名缩写叫做DAX的玩家成功地在圣诞平安夜破解了官方的PS模拟器，玩家只需要将自己的PSP升到3.02 OE-B系统就可以随意将PS游戏的镜像文件转成专门对应的PBP文件，并利用模拟器在PSP下运行。而官方模拟器的超高完成度，使得模拟器一上来就达到了一个相当高的兼容性和流畅度。这样一个爆炸性的消息一经放出，就在全球范围内引起轩然大波。国内的一些掌机相关论坛迅速被“PS模拟器”的相关讨论所侵袭，人们怀着惊喜甚至亢奋的心情第一次在掌上平台看到那熟悉的PS标志，近十年前的名作终于彻彻底底地降临到PSP平台上来，人们无需再等待所谓的官方移植版了。当像《FF7》、《FF8》、《寄生前夜》、《格兰蒂亚》等这样的游戏画面出现在PSP那宽大的屏幕上时，许多玩家早已经被感动得一塌糊涂，这样的惊喜来得太快了……许多玩家甚至还没来得及去接受就已经陶醉在那曾经的美好的记忆中……

看国内掌机市场的未来走向 PSP依然还是国内主流掌机

虽然PSP一下多了几千款强力软件的支援，但实际上就全球市场来看其依然无法阻止DS系主机大卖的热潮。在日本市场刚刚结束的圣诞商战中，DSL以恐怖的50万台的主机销量可谓出尽了风头，其它任何主机在这个小家伙的面前多少都显得有些力不从心。可以说在这一轮掌机市场的争夺战中，DS系主机就全球形势来看已经完胜了PSP。但显然这与目前两台掌机在国内市场所受到的待遇大相径庭。在日本欧美等地被称为时尚主机代表的DSL在国内却变成了“老土”和“低龄”的代名词，而拥有更多附加功能和强劲机能的PSP主机显然更符合中国的国情。就笔者从北京各地游戏贩卖商那里了解到的信息，现在卖出一台NDSL要比卖出几台PSP都要困难。尤其是对于一些不太接触游戏的年轻人，显然PSP的吸引力要更大一些。一直以来国人的消费习惯都是以产品的附加功能多为优先考虑，而拥有强大的视频、音乐播放功能PSP显然要比市面上其它的杂牌MP4播放机性价比要高得多，再加上PSP本身就不俗的外表设计，更多的人选择PSP也是情理之中的事情。而就针对游戏这一块，一些玩龄较长的老玩家显然也会对PSP更感兴趣一些，就国内购买游戏主机以核心玩家居多的现状，购买PSP的人群会比较多也并不奇怪。反观国外市场上大红大紫的DSL，其消费群体主力却是平时并不太常玩游戏的LU，“羊群效应”使得NDSL的市场占有率越来越大。但是这一套搬到国内是绝对行不通的，在中国的所谓LU们不是谁都有那份闲钱，而即使是有也未必会投到游戏上来。这是国民观念的问题，一时很难改变。所以没必要总是质疑为什么国人对待这两部掌机的态度会跟国外有着如此大的差异，一切都是国情所至。而PS模拟器的出现必将再度拉开两者在国人心目中的距离。在今后国内掌机游戏平台的竞争中，相信很长一段时间内PSP依然还会保持着绝对数量上的优势。未来到底何去何从，还是让我们一起拭目以待吧……

文/岚枫



↑当年SONY为了给PSP造势，也着实花了不少的心思。

最终幻想水晶编年史
命运之轮开发访谈





导演 纸山满

2000年加入Square公司，2003年8月发售的《最终幻想 水晶编年史》和2005年10月发售的《数码世纪 指挥官 继承者与被继承者》这两款游戏都是由纸山满担任主程序员的。本作《命运之轮》是他首次作为导演参与开发的游戏，同时他也仍然是程序员。

以游戏内容为最优先考虑

——请谈一下决定为DS开发《FFCC》系列新作的经过。

纸山： 在GC版《FFCC》制作结束后，我忙于制作其它游戏，当时听说公司好像要开发游戏续作。我就想如果我能担任续作的导演，要不要保留前作那样的感觉呢？那份计划书放在我的办公桌上让比较讨厌的河津看到了（笑），他说："这不是很有趣吗？"河津是那种对不行的事情说不的类型，所以他没有说不的时候，就是已经预料到将来了。这就是决定为DS开发《命运之轮》的经过。

——开发顺利吗？

板鼻： 本次是由纸山自己担任导演，并且兼任主程序员，因此开发速度是很快的。导演能够理解程序方面可以实现到什么程度，因此想要表现的东西都能渐渐加入进去。作为游戏的制作方法，这是非常棒的。

纸山： 我有时作为程序员而发言，也有时作为导演而发言。站在程序员角度考虑时绝不会说"这么制作很困难"，一切都以游戏内容为最优先考虑对象。

板鼻： 他发表意见时相当注意用语尺度。

充分展现背景的3D立体地图

——GC版与DS版最大的区别是什么呢？

纸山： 前作在多个玩家一起玩的时候必须四人看着同一个画面，而DS版则是每个玩家都各自看着自己的画面来玩，这是最大的不同点。前作由于是共有画面，所以玩家的角色必须相互靠近集体行动，而在本作中就可以自由地分别行动了。只有某些迷宫中的一部分机关需要像前作那样让玩家在一定范围内集体行动，游戏全过程中都是可以自由移动的。

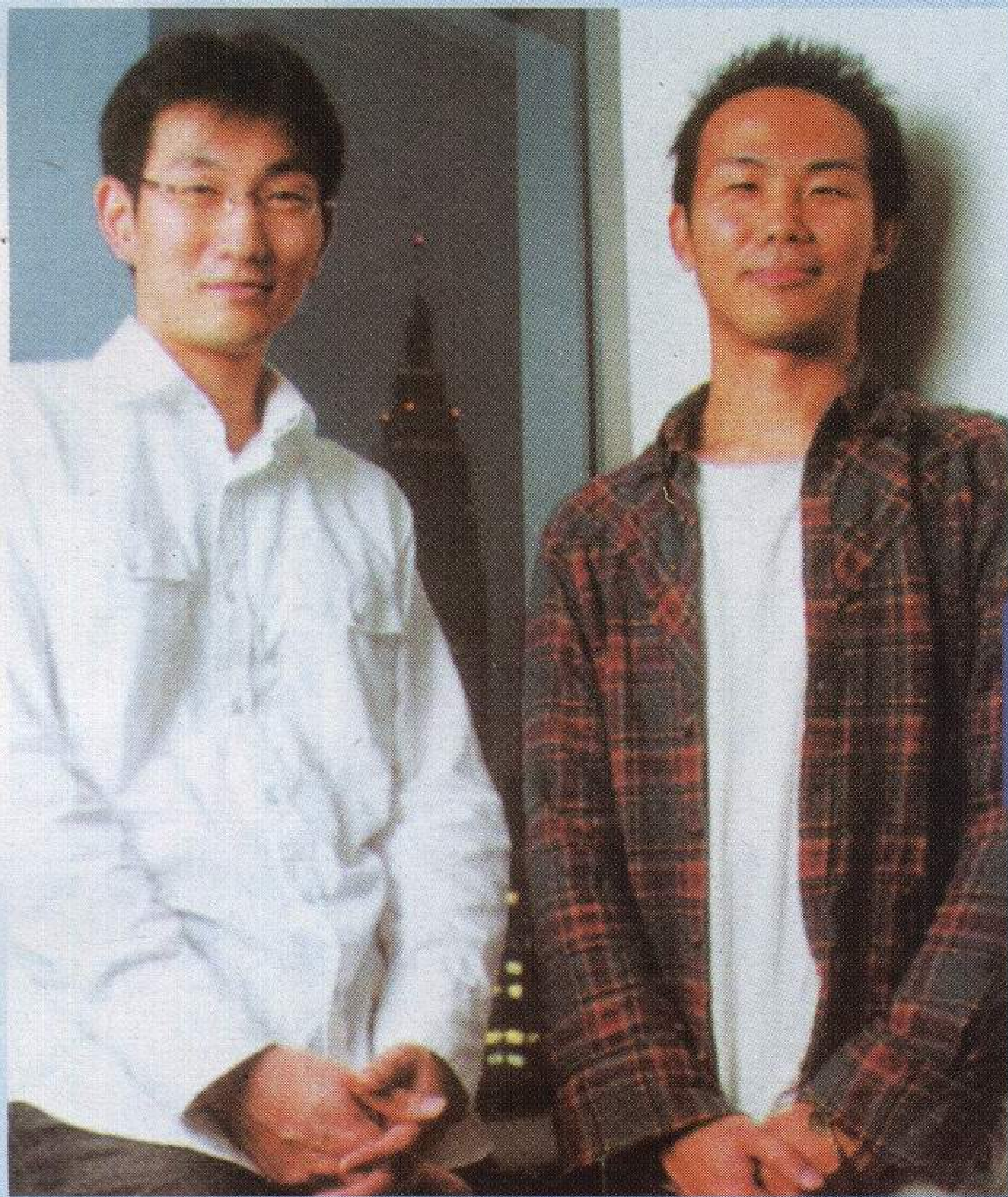
——这次从画面感觉到的氛围感觉有了变化。

板鼻： 前作是用俯视视点的，因此没有描绘到天空。而本作使用了立体地图，能够充分地展现游戏背景，所以让人感觉到印象鲜明。



人设 板鼻利幸

1998年加入Square公司，一直从事陆行鸟相关作品的设定，板鼻利幸笔下的陆行鸟和莫古利等形象都十分可爱，2006年12月14日发售的DS游戏《陆行鸟与魔法画册》就是由他担任人设的，并且Wii版《最终幻想水晶编年史 水晶传递者》这款游戏将由他担任导演执行制作指挥。



——画面3D化的理由是什么？

纸山：我看过DS版《FF3》的开发画面，多边形表现出的画面非常漂亮，因此受到一些触动。在《FF3》之后，我们也必须努力做出好游戏，多亏了同社的竞争对手，我们的游戏也做的很漂亮，希望广大玩家都能够喜欢。

板鼻：本来以为事件场景中近距离表现角色会很困难，实际上即使拉近距离也不会降低画面质量。倒不如说因为拉近距离，所以使临场感的表现更为强烈。

——镜头角度是不动的吗？

板鼻：所有镜头运动都是为了连贯性而产生的，表现出高质量的画面。跟镜头不动的RPG游戏有着一样的构造。

——这么说本作拥有掌机RPG历史上的最高画质吗？

纸山：这么说也算没错吧。

板鼻：我觉得越说越可怕起来了（笑）。

剧情主题是亲情和兄弟情

——副标题《Ring of Fates》包含的意义是什么？

纸山：直译的话就是"命运之轮"，作为剧情的关键词，请期待游戏正式发售吧。

——Ring是戒指的意思吗？

纸山：不是戒指，而是指主角等人的各种邂逅和命运，包含了这样的意思在里面。

——以《水晶编年史》为标题是否说明剧情的关键仍然是水晶呢？

纸山：水晶掌握着重要的关键。水晶每次都被描绘为"善"的象征，常看到的话就没有什么新鲜感了。既然有"善"就应该也有"恶"，所以本次算是为《FF》系列投石问路，让"恶"的水晶登场。

——水晶成为恶的象征真是让人惊讶的事情。

纸山：本来就是以此为理念来开始制作的。

——从玩家的角度来看水晶会成为敌对方吗？

GC版《FFCC》中的水晶

水晶是《最终幻想》中不可或缺的要素之一，就像FF不能没有飞空艇、召唤兽、莫古利和陆行鸟一样。GC版《水晶编年史》算是FF系列中比较另类的作品，既没有飞空艇也没有召唤兽，只有水晶和莫古利被保留了下来。在《FFCC》的世界中，大气中充满了瘴气，四大种族生活的地方都由水晶守护，大城市里有大块的水晶，小村镇里有小块的水晶，水晶之力能够中和瘴气之毒，保护人们不受伤害。但是在瘴气的不断侵蚀下，水晶渐渐变得浑浊，水晶之力也越来越弱，只有用迷宫深处取来的圣水才能净化水晶。因此玩家扮演的角色在每一年里都要进入不同的迷宫，取回圣水净化水晶，主角不能直接暴露在瘴气中，必须随身携带外形像灯一样的水晶槽，在水晶之力的保护下行动。进行单人游戏时，为玩家携带水晶槽的就是可爱的莫古利，莫古利会自动跟随主角，让主角始终处于水晶槽周围的安全区域中。在需要同时踩下两个机关的地方，可以用手柄上的一个键让莫古利把水晶槽放下来压住机关，自己站到另一个机关上去，然后再按同一个键让莫古利把水晶槽重新拿起来。



纸山： 游戏中有“神圣的水晶”和“蕴含邪恶之力的水晶”这两种水晶出现，对主角和镇上的人们来说，蕴含邪恶之力的水晶是敌对方。

——那就是剧情的关键？

纸山： 剧情是以亲情和兄弟情为主题的。最初从主角的幼年开始，对白和事件等包含很多有趣的东西，让人觉得有趣而发笑，但是仔细体味的话则会让人很感动。

板鼻： 开发人员里就有看完剧本后感动而哭的。

——从幼年开始描写的话,本作是主角的成长物语？

纸山： 是的，说到《FF》系列，对剧情感到期待的人非常多，因此为了玩家能够充分享受单人游戏的乐趣，我们准备了带有沉重感的剧情。

——设定中“邪恶的红月”是什么？

板鼻： 跟刚才提到的“恶”的水晶有关，因此在设计LOGO的时候用上了红色。



各有乐趣的单人和多人游戏

——DS版与GC版有什么关联？

板鼻： DS版继承了GC版种族和魔法的设定,并且由于立体地图的使用,种族特性表现得更加明显了。

纸山： 如果作为GC版的续作，那么没有玩过前作的人就比较难产生代入感，因此DS版与GC版的关联性很低。

——主角设定为孪生子的原因是什么？

板鼻： 前作也是这么设定的，《FFCC》与通常的《FF》系列不同，是以“最重要的东西就在身边”为中心思想的，那就是亲人和兄弟。我想描绘出步步艰辛的旅途，不过玩游戏的人们怎么想才是最重要的。

——本作的主角形象作了细致的设定，是为了表示重视剧情吗？

纸山： 是的。

——游戏里有语音吗？

板鼻： 很遗憾，由于容量的限制不能做到全程语音，只有在一些场景里才有语音。

——单人游戏和多人游戏是完全不同的感觉？

GC版前作中的各种设定

在GC版的游戏中一共设定了四个种族，玩家建立人物时，可以任意选择一个种族，男性或女性没有本质区别，只是外表上存在差异而已。每个种族都具有不同的特性，有的擅长用武器战斗，有的精通各种魔法，但是种族差异的具体表现并不明显。

玩家建立的人物对各种食物有不同的喜爱程度，吃喜爱度高的食物所获得的回复效果更高。喜爱度会随着吃各种食物的数量而变化，如果主角原本不喜欢苹果，但是一直让他吃苹果的话，他对苹果的喜爱度就会渐渐增加。

当玩家打败迷宫中的怪物后，有一定几率得到怪物掉落的魔法球，这些魔法球在地图上显示为各种颜色的圆球，拾取后就可以装备在技能栏里。魔法与道具是公用技能栏的，用L和R键来切换当前装备的魔法或道具，使用时只需要直接按下手柄上的一个按键就可以了，不过装备的魔法和道具越多，切换也越麻烦。

游戏中的装备和魔法都能够进行合成,利用怪物掉落的各种材料,能合成出更强的装备。而魔法的合成则要简单得多，将魔法球进行合成即可。例如用低级火系魔法可以合成出中级火系魔法，还能进一步合成出高级火系魔法。不同系的魔法也能进行合成，但是每系的最强魔法只有在多人联机游戏中才能合成，可见厂商是积极鼓励玩家们进行联机同乐的。



前作令人遗憾的联机设定

GC版《FFCC》发售时，游戏包装盒里除了有游戏碟和说明书之外，还有一根用于连接GC手柄插槽与GBA的连接线。如果进行多人联机，每个人都必须用GBA作为手柄，GBA屏幕上显示自己控制人物的详细状态，大家的人物同时出现在电视屏幕上。由于彼此之间看不到详细状态，当人物HP很低而需要同伴帮忙回复时，玩家就要自己来告诉身边的朋友，这样的交流是很有趣的。多人战斗时能够通过连携攻击形成强大的战斗力，同时发动魔法攻击也能造成更大的伤害，在迷宫解谜时也更加方便。这样的设定原本应该很受欢迎，但是水晶槽却成为致命的弱点。前文提到角色只能在水晶之力的保护下行动，当多人联机时必须有一名玩家来负责持有水晶槽，这个人物无法做出除了移动之外的任何动作。这样一来很多玩家宁愿让莫古利来提水晶槽玩单人游戏，联机设定成为了游戏的一大遗憾。

纸山：本作是这么设定的，单人游戏重视剧情，而多人游戏重视任务。我们正在处理从大家那里征集到的任务，并且增加了联动性的考虑，请期待游戏发售。

种族和任务数量众多

——与前作一样有各种种族在游戏中出现吗？

纸山：是的，特别是本作的种族特性表现更为明确，前作几乎没有表现出种族特征，而本作的每个种族各不相同，还设定了几乎不战斗的种族。

——角色有性别差异吗？

板鼻：男女差异包含很多有趣的部分，并且跟NPC对话的内容也有所不同，不过本质上是没有什么不同的。

——任务的种类大约有多少？

板鼻：目前还不好说，单人游戏的制作方面当然是很下功夫的，像前作一样多人游戏也充满乐趣。

《FFCC》系列今后的发展

——《FFCC》系列也预定在Wii平台上制作游戏，请谈一下今后的发展吧。

板鼻：《FFCC》以让玩家在《FF》的世界中游玩为理念，Wii版的《FFCC》将会让玩家感觉到仿佛自己身在《FF》世界中一样。Wii是更具有体感性的硬件，要怎样做才能让玩家感觉能碰触到《FF》的世界，这部分还只处于构想阶段而已，不过即使是同样的《FFCC》系列，也会做成感觉完全不同的游戏。

——GC和DS版都是活用不同的硬件特性吧。

板鼻：整体感觉由于硬件的不同而改变，目前虽然两作都是同一部门开发的，不过让人感觉到完全不同的印象。

——最后请向期待游戏发售的各位玩家说几句吧。

纸山：单人游戏有着非常感人的剧情，请各位准备好蓝手帕吧（笑）。最近忙得连看电视的时间都没有，因此网页一直没有更新。多人游戏对不擅长动作游戏的玩家来说也很容易上手，请和你的朋友们一起享受乐趣吧。

板鼻：本次的剧情都是精心制作的，请各位一定要期待。



PG EXPRESS 新闻报道中心

带给你最新的新闻特报

PSP游戏《失落神殿 魔窟的皇帝》可能推出中文版本！

由ERTAIN制作由SCEH代理PSP《失落神殿 魔窟的皇帝》，日文版预定 1 月 25 日推出，定价5040 日元（含税）。不过本作流出了多张中文界面的游戏画面，预计不久就会推出中文版本。





↑本作口碑十分不错，如果出中文版更是不能错过！

《失落神殿 魔窟的皇帝》是一款迷宫探索型RPG，游戏中玩家将扮演罗马帝国时代的冒险者，深入往昔由罗马皇帝“哈德良”所建造的神殿都市，探索皇帝隐藏于迷宫深处的秘密。

游戏故事描述了传说中十全十美的罗马英明皇帝哈德良爱上了美少年“安提偌司”。为了与他共度余生，于是在边境之地兴建了神殿都市。然而某天哈德良却放弃了这一切，将自己关在神殿中，不再出现于人们的眼前。时光飞逝，继位的新皇帝下令调查已经荒废的神殿，然而神殿四周已被盗贼流氓与强盗等凶恶分子所盘据，而且目睹神殿有怪物出没的传闻也开始出现，人们不敢探求其中的真相。

和一般的迷宫RPG有些相似，本作迷宫也是随机生成的，迷宫中的怪物也是非常强大，玩家必须根据自己所选的职业的特性灵活运用战术才能全身而退。

游戏中的职业有：高地战士、亚马逊弓箭手、剑斗士和黑暗搜索者。他们各自具备独有的职业特色，只有灵活运用这些特点才能顺利进行游戏。本游戏支持无线网络功能，可以找到其他玩家一起组队攻略迷宫，4种职业的相互配合能让游戏难度下降不少。

日本发售NDS时尚携带包

hansatech会社发售了对应NDSL的新制品“皮革携带包”和“Candy Girl”两种商品。

“皮革携带包”是面对工作的白领一类人群的成人风格的新包裹。材料使用高级的牛皮，充分保护NDSL。颜色有黑色、白色和粉色。这些商品都得到了任天堂的官方认可。售价2980日元。

“Candy Girl”的光泽使用了特殊的涂料，看起来十分有时尚感。颜色分别是空想白、樱桃粉、热带蓝这三种颜色。同样可以很好地保护NDSL。同样获得了任天堂的官方认可。售价1280日元。



←NDSL的周边销售势头十分旺盛，为了心爱的NDSL，玩家们是不会吝啬的。

《口袋妖怪 珍珠/钻石》发售3个月以来突破500万套！





任天堂会社的当家游戏软件，NDS用RPG游戏《口袋妖怪 珍珠》以及《口袋妖怪 钻石》两个版本合计出货数已经达成了500万套。

NDS上的《口袋妖怪 珍珠/钻石》是口袋妖怪系列在NDS上的第一作。《口袋妖怪》系列一直是任天堂掌机上的顶梁柱。这个系列在全世界已经累计销售了1亿1千万套以上，大多数系列作都有着绝佳的销售记录。

在这些记录中，《口袋妖怪 珍珠/钻石》成为了系列中记录的最辉煌者，发售仅仅3个月就出货了500万套，相信在不久的未来，此款游戏能继续提升业绩。

NDS首款机战发布！《机器人大战W》！





BANPRESTO会社正式发布了NDS上第一款《机器人大战》系列新作《机器人大战W》。预定发售日为2007年3月1日，预定售价6090日元。

本次是《机器人大战》系列新作第一次转战NDS平台。总共收录了17部作品中的机体以及角色。本作可以视为《机器人大战J》的续篇，登场作品就是《J》的班底，高达还是只有SEED系列，新作品加入了《机动战士高达SEED ASTRAY》与《机动战士高达SEED X ASTRAY》两个SEED外传作品、《宇宙骑士》的续集《宇宙骑士2》、还有80代的玩家都十分熟悉的《战神金刚》，让怀旧气氛大增。

本次游戏之所以采用《W》这个标题，就是双（DOUBLE）的意思。剧情上是采取两部曲的形式，第一部和第二部之间会有时间间隔，而且间隔似乎相当长。

本次对应NDS的双屏幕操作，不过玩家依然可以使用传统的操作方式。战斗画面上和《J》并没有什么大的区别。而且因为卡带媒体的原因，也肯定不会有语音。

本作的开发进度已经很高，应该会如期发售。

下面给出这次的参战作品列表：

勇者王GAOGAIGAR
勇者王GAOGAIGAR FINAL
重金属狂潮
重金属狂潮 校园篇
重金属狂潮 The Second Raid
机动战舰 NADESICO
剧场版 机动战舰 NADESICO
新机动战记高达W
机动战士高达SEED
机动战士高达SEED ASTRAY
机动战士高达SEED X ASTRAY
宇宙骑士
宇宙骑士2
DETONATOR ORGUN
魔神皇帝
魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
盖塔G
真.盖塔（原作漫画版）
百兽王GOLION

EA带来的圣诞礼物 推出首款中文PSP游戏

EA公司在圣诞节期间的12月19日推出了PSP中文游戏《模拟人生2 宠物当家》，让华语玩家得到了一只电子宠物作为圣诞礼物。

PSP版本的《模拟人生2 宠物当家》是EA推出的PSP中文游戏，让华语玩家能突破语言障碍，尽情享受本款游戏。本作动物朋友的出现能极大丰富模拟人物的日常生活，玩家不仅有机会可以选择各种真实生活中的品种和热门设计的组合，还能使用创建宠物功能来设计不同的体形，选择独特的标记，甚至决定其个性，从而创建只属于自己的特有宠物。无论是聪明还是呆笨，可爱还是懒散，在《模拟人生2宠物当家》中，玩家可以创建任何自己喜爱的宠物。

和现实生活一样，宠物需要关爱和训练，当玩家的宠物开始胡闹不听话的时候，就需要给予适当的呵斥，这样才能调教出乖巧的宠物。

这款游戏在北美，《模拟人生2宠物当家》于2006年11月2日发售NDS版，2006年11月9日发售GBA版，11月30日发售PSP版。在法国和英国，2006年10月27日发售NDS版，11月17日发售GBA版，12月1日发售PSP版。在其他地区，2006年11月3日发售NDS版，11月17日发售GBA版，12月19日终于发售了PSP版。





↑电子宠物类游戏现在稍微有了走出低潮的势头。

12月开始全球NDS产量提升至每月250万台

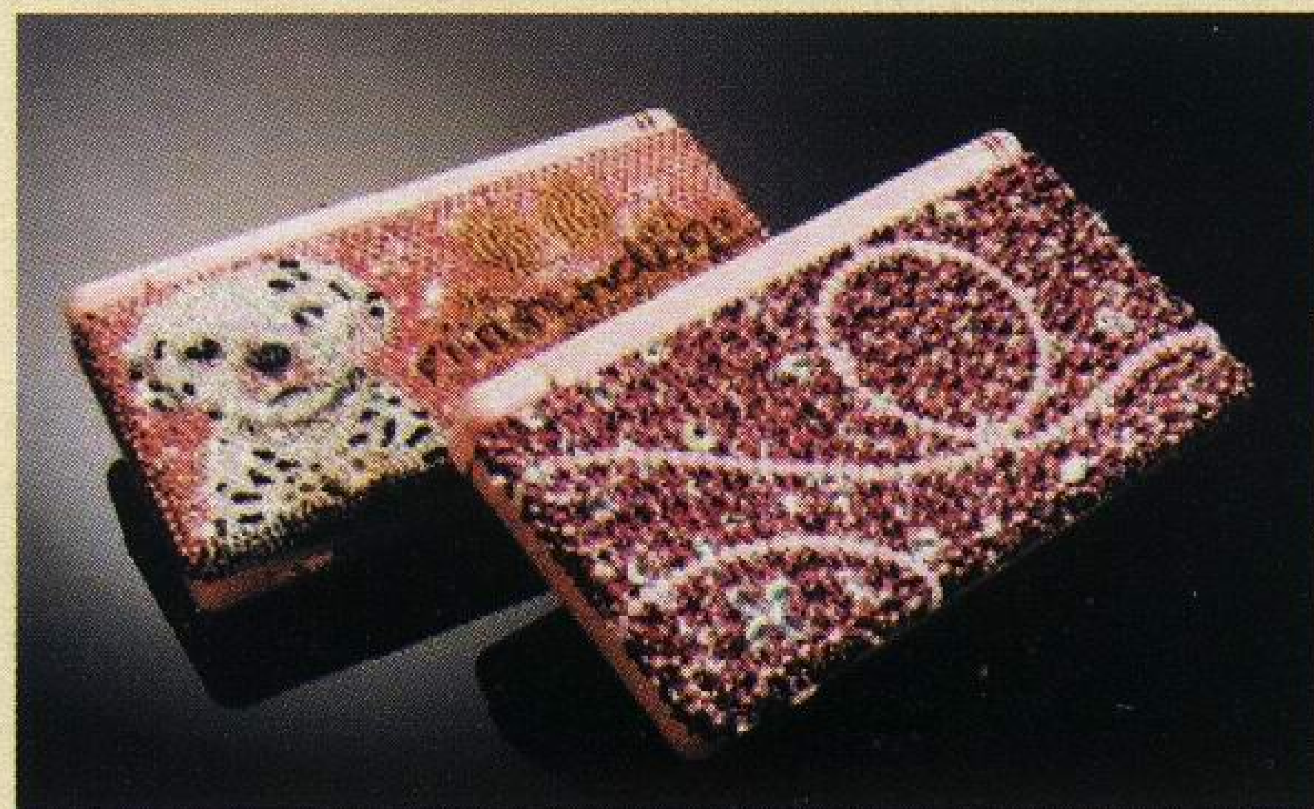
任天堂会社社长岩田聪宣布，在全世界都大受欢迎的NDSL的产量从每月生产220万台，在12月之后提升到每月生产250万台。由于NDSL的大受欢迎，在日本、美国、欧洲都大卖，出现了很严重的供不应求的缺货状态。本次产量的提升，有望缓解现在缺货状态，并且进一步提高NDSL的销量。



岩田社长对于年末商战谈到关于NDS的内容："不仅仅是国内需求继续剧增，欧洲现在每周50万台，美国每周40万台的需求，使得NDSL还是完全没有库存的状态。"所以在2006年年初开始就在争取增加NDSL产量。

在2007年里，除了日本、北美、欧洲市场外，1月份将直接进入韩国市场，并且将发售《脑锻炼》和《英语泡菜》等休闲大作。

对于Wii方面，再次强调了发售情况极好。NDS的发行也没有丝毫放慢，NDSL在2006年已经出货2000万台以上。



←限定版本NDSL，在缺货严重的现在要买是很困难的。

任天堂开进韩国 1月18日韩国NDSL发售

任天堂会社社长岩田聪社长在京都本社召开了一个针对韩国记者的交流会，在会上岩田发表了2007年1月18日即将发售任天堂第一款韩国版本的NDSL，并且声明“今后的时间里会更彻底推行自销自产，今后会推出韩国制品本地生产的计划。”

任天堂在韩国拥有代理店DAIWON，并且通过这个代理店销售各种任天堂的相关商品。这个代理店是由韩国任天堂于2005年7月设立的。之前并没有销售什么特别热门的商品。不过这次NDSL发售，而且将推出休闲系和知识育成系的软件，并且还可以和手机相连系，相信届时会产生很大的影响。

而且岩田社长对于以PC在线游戏为主流的韩国市场时感概道：“就好像男人在卖女性用化妆品一样。”

据悉，Wii也将会在2007年在韩国发售行货。作为亚洲比较成熟的市场之一的韩国，其消费潜力是有目共睹的，任天堂以后会越来越重视韩国市场。

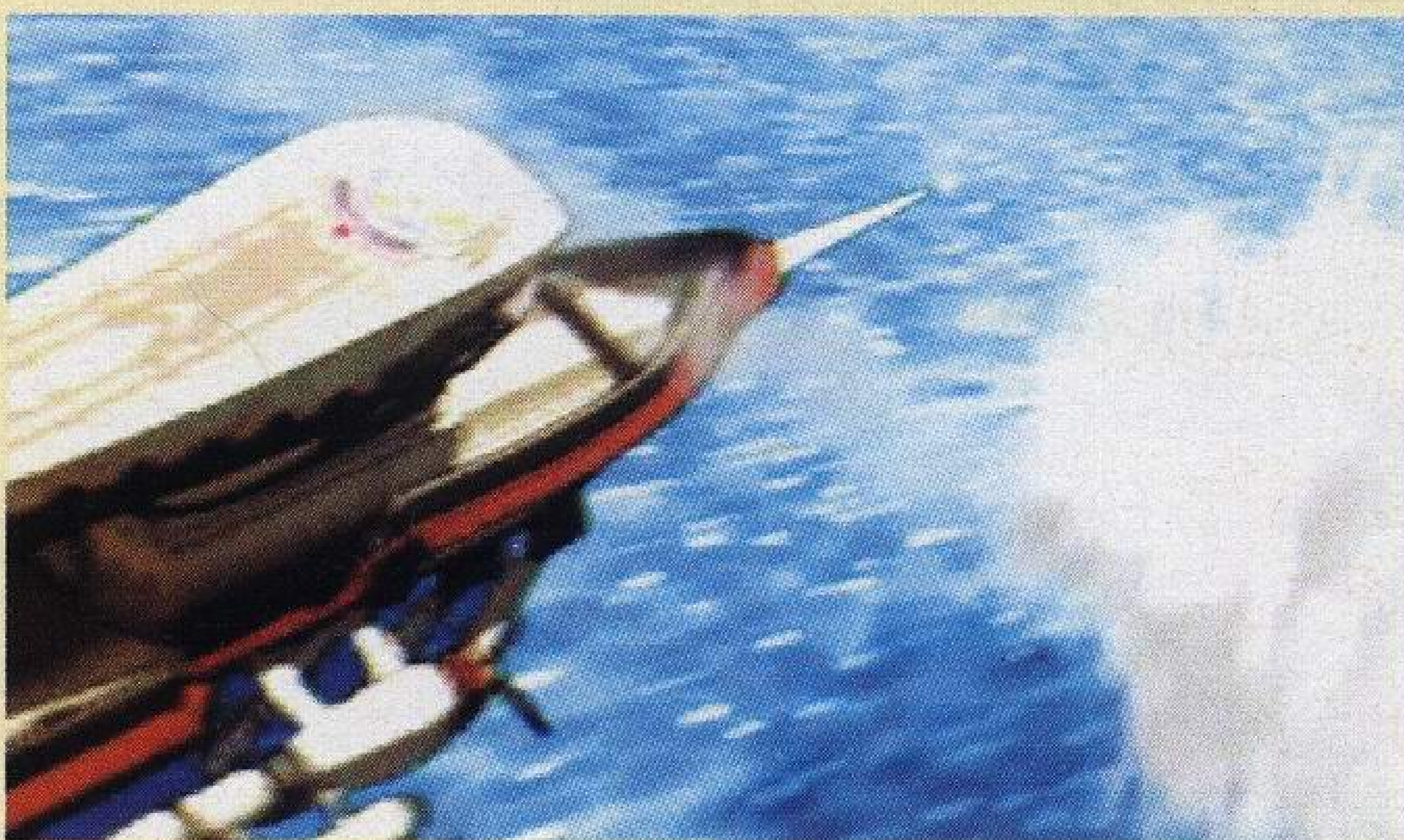


↑NDS在全世界的推广和岩田社长的努力是分不开的。

《英雄传说》系列最新作《英雄传说 空之轨迹SC》登陆PSP

Falcom公司决定将《英雄传说》系列最新作《英雄传说 空之轨迹SC》移植到PSP平台上，预定于2007年春季发售，售价未定。

PSP版《英雄传说 空之轨迹SC》是2006年9月28日发售的PSP平台RPG游戏《英雄传说 空之轨迹FC》的完结篇。游戏已于2006年3月在PC平台上发售，这次PSP上的是移植版本。虽然现在还没公布PSP版新加入的原创要素，不过以前作增加了战斗语音这点来看，新加入的要素并不会让游戏有什么变化。



↑3D的片头相当精美，不输给传统大作。

前作不仅在PC上大受好评，移植PSP后也得到了PSP玩家的支持，这次《英雄传说 空之轨迹SC》将这次故事全部完结。之后还会有其他相关商品展开销售。



←人物设定也一直是《英雄传说》系列的优势。

Falcom会社原来是资格相当深厚的PC游戏厂商，他们的代表作有《伊苏》系列，还有就是本作的《英雄传说》系列。

《英雄传说》系列在DOS时代开始就一直延续到现在。最初在DOS上精美的画面就让人印象深刻，故事性非常强。

整个系列一共出了7部作品，在第3作到第5作的“卡卡布三部曲”这三部连续的故事结束之后，这次开始的是一次新的篇章《英雄传说 空之轨迹》系列。本系列开始Falcom会社就开始积极向家用机上拓展业务，相继移植了《伊苏》系列和《英雄传说》系列。

彼者的主义



话题1 你对这次《DQ9》在掌机上发售的看法

●《DQ9》这种网络ARPG游戏很适合出在NDS上，网络条件好。（候垒，23岁）

●既然说是开发了一年,那就是早有出在NDS上的打算了。看来SE对NDS在日本前景十分看好啊。（王哲，25岁）

●很意外，DQ出在销量最高的主机上，没想到选择了DS，而且不与Wii联动，越来越有趣了。（三栖人论坛，jiamiao）

●DQ本来就不注重画面，出在销量最高的DS上很正常，符合其“胜马乘”的作风，只要品质高就行了。（三栖人论坛，红蓝妖瞳）

●作为DQ系列的正统续作登陆DS多少还是让人感到有些意外，但考虑到目前DS的火爆程度还是可以理解的，但是对游戏类型的改变不太看好，认为还是RPG的形式更能让老玩家接受。（三栖人论坛，lglaiyy）

●怎么会是动作的呢？总觉得是外传性质的可能性大！不管制作人怎么说，可是日本最早的指令RPG现在成了动作的了，打死我也不相信！所以说，这应该是S-E对次世代主机大战观望的结果，到时候一定会再出一款DQ9的。（三栖人论坛，小强饭）

●或许不会像传闻那样成为NINTENDO和SONY竞争胜负的标志吧，而且我也不希望变成那样，毕竟有竞争的市场才会是良性发展的市场。（三栖人论坛，flightsky）

话题2 在新的一年里，你有什么话要对掌机迷说

●首先祝掌机迷在新的一年里越来越红火，小编们心想事成，为读者们带来更多精彩内容。(王笑寒，16岁)

●感谢掌机迷带给我的快乐，在新一年中我还会继续支持掌机迷的，希望掌机迷能有更多互动栏目。（陈泽清，23岁）

●祝掌机迷越办越好，在新的一年里能给与我们更充实的内容。（三栖人论坛，红蓝妖瞳）

●价格赠品都是次要的，就只希望新的一年掌机迷的内容能越来越充实，与读者的交流越来越多。（三栖人论坛，lglaiyy）

●希望PG新的一年可以有新的改进，比以前更好，加油！（三栖人论坛，小狼）

●增加已经取消的VCD为赠品吧，价格6元7元都无所谓，期待PG07年的表现（三栖人论坛，告死）

●希望掌机迷越走越好,在不断的改革道路中,做到最大限度地满足读者们的需要,同时挖掘出自己的杂志特色，成长为国内掌机权威杂志中的一棵常青树。另道一声，众位小编辛苦了！（三栖人论坛，开裆裤小狼）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对展开的新一轮烧录卡大战有什么看法。

2、你对PSP通过模拟器运行PS游戏有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏单周销量榜

因为圣诞商战的缘故，日本方面信息也有些闭塞，在本期中临时将半月销量榜改成单周销量榜，请大家见谅！

12月11日–12月17日 TOP 10

接近年底的圣诞商战，软件的销量在这段时间有了明显抬头趋势。因为DSL主机狂热的销售势头，它在硬件普及量上的优势也越发明显地体现出来，第三方软件终于有了不错的表现。

1 DS ↑ 口袋妖怪 钻石/珍珠
●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



单周销量：225228

累计销量：3748570

发货量500万，实销也快400万了……

2 DS ↑ 星之卡比DS
●任天堂 ●ACT ●2006.11.2



单周销量：90221

累计销量：497507

不错不错！“小肉球”马上就要突破50万销量！

3 DS NEW 不可思议的迷宫 风来的西林DS
●SEGA ●ARPG ●2006.12.14



单周销量：79932

累计销量：79932

传统名作销量差强人意，看后续表现。

4 DS NEW 流星的洛克人
●CAPCOM ●RPG ●2006.12.14



单周销量：77152

累计销量：77152

三个版本合在一块卖到这份上只能用普通来形容。

5 DS ↓ 时尚魔女DS
●SEGA ●ETC ●2006.11.22



单周销量：76651

累计销量：634370

SEGA的又一大畅销软件，但相信很多人未必会觉得开心。

6 DS ↑ 新超级马里奥兄弟
●任天堂●ACT ●2006.5.25



单周销量：72194

累计销量：3552721

试问当初新马刚发售的时候谁想到它有如此的后劲！

7 DS ↓ JUMP究极明星大乱斗
●任天堂 ●ACT ●2006.11.23



单周销量：66483

累计销量：371837

少年热血漫画果然魅力非凡，销量有望再创新高。

8 DS ↓ 常识力鉴定DS
●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



单周销量：60394

累计销量：733854

难道这就是传说中的“脑锻炼”二代目？！

9 PSP ↑ 欢迎来到动物之森
●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



单周销量：56494

累计销量：3468613

又来了……只要稍不留神就会又溜回前十的怪物……

10 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：50752

累计销量：3577207

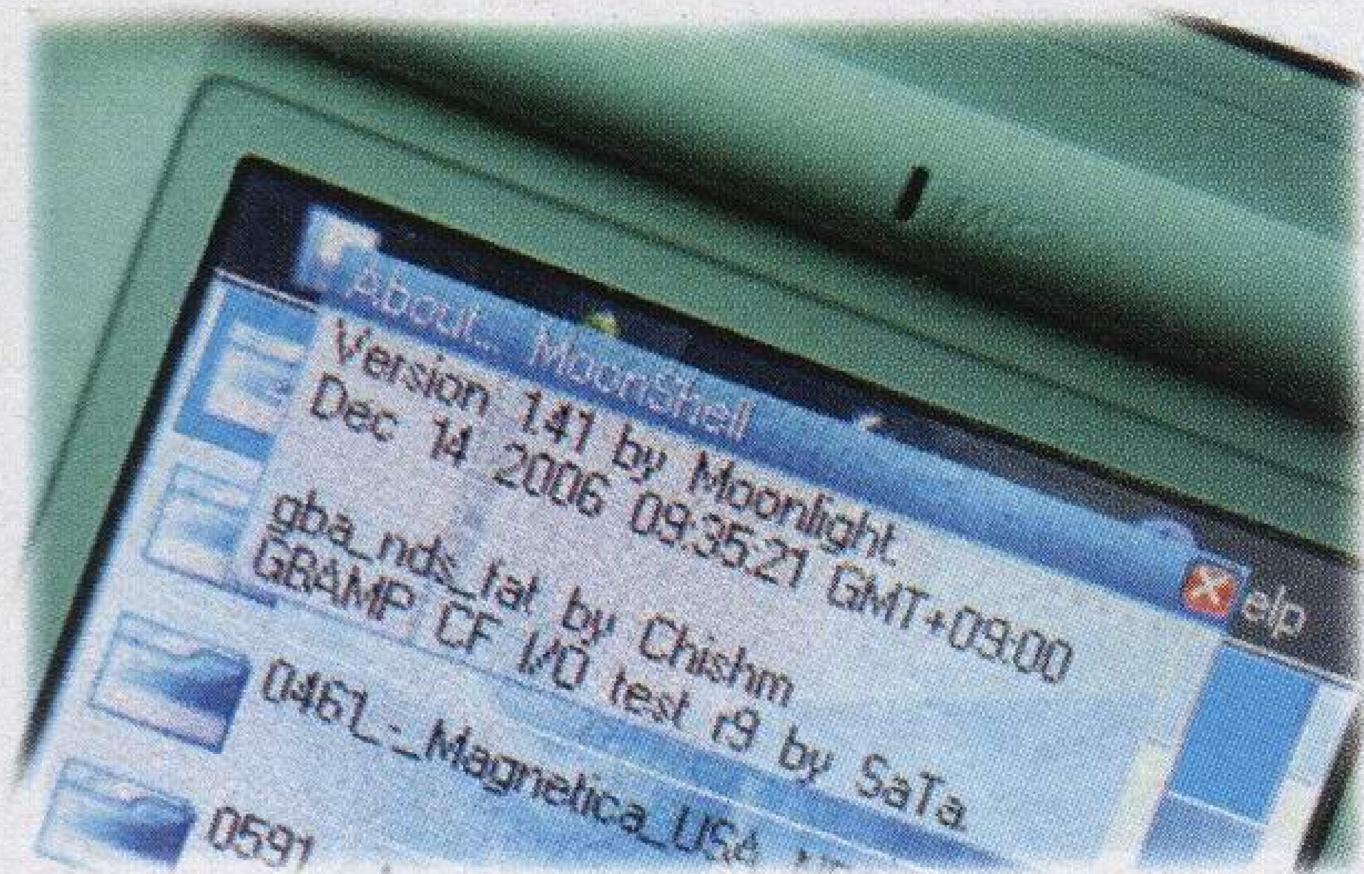
脑锻炼是掌机史上的一个奇迹。

代码惹祸 厂商受责



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

近期NDS开发界一件不大不小的事情引起了众人的争论，这要从Moonshell说起。



众所周知，Moonshell是一款开放源代码的软件，它的出现为广大NDS玩家实现多媒体周边功能开创了全新的时代，而且身在日本的Moonshell的作者Moonlight还将其软件项目加入到了“GPL”体系，同时还不断为新发布的烧录卡提供支持，比如最先它支持M2 CF，后来又出现了M3\SC\EZ4\MK2\EWIN2，Moonlight都为其制作了专门的版本，同时每次新版软件开发完成，首页均会放出源代码。

然而就是因为源代码的问题，引起了近期的纷争，Moonshell开放源代码，也加入了GPL协定，所谓GPL协定，即是指公共授权（General Public License），该协定规定，使用者可以使用许多开放原始码的软件，然而GPL协定还规定，商用组织利用开放源码或修改后必须归还给开放源码组织，用比较接近的语言来描述，则是指：

1、基于 GPL 的软件允许商业化销售，但不允许封闭源代码。

2、如果对遵循 GPL 的软件进行任何改动和/或再次开发，则产品必须继承GPL协议，不允许封闭源代码。

此事件的关键就在于，Supercard的新产品SC DS主界面是基于GPL的开发的Moonshell修改而成，但是Supercard却封闭了源代码，这就惹怒了Moonshell，当然之前这些烧录卡厂商和Moonlight都有合作，但应该都是在良好的沟通基础之上，只是这次SC DS在底层基础上修改后的界面让Moonlight有些无法接受，而且确实没有公布源代码，所以Moonlight才在主页上发出以下的公开信（以下是中文翻译，原文请到http://www.yyjoy.com查看）：

你好，亲爱的SC小组。首先，感谢你们能够赏识我的作品。我的英语很差，基本上是靠翻译软件转换过来的。我希望翻译过来的文字仍然能将我的诉求传达给你们的小组职员。

当然，金钱、荣誉、商品全都无所谓，你们所要做的事情只有一件——请公开源代码。如果你们不想公开源代码，那么也请把我的代码从内核中删除。我只是对你们没有遵守GPL协议感到悲哀，但我并不担心。如果你们不公开源代码，我真对你们如此不友好地侵害自制软件而感到愧疚。最后，承蒙对Moonshell的厚爱。我非常希望你们能公开源代码，但我并不强迫你们。Thank you for good work!

目前Supercard公司对此事件还未做出回应。我个人的态度是，倘若Supercard确实有用到涉及GPL部分的Moonshell代码，按照正确的做法是应该公开源代码，不然落人口实确实不好。

另外一家公司的态度则恰恰相反，针对近日Moonshell要求Supercard公司开放源代码的事件，近日EZ公司开放了EZ5 FAT IO LIB源代码（自制程序员通过此代码可以更新/重新编译他们的程序，使他们的自制程序能够在EZ5上面正常存取SD资源），还有EZ5的内核源代码包，此源代码包内含有所有基于GPL的Moonshell 1.51源代码，以及对界面上的修改和一些优化。里面仅仅移除了启动游戏的模块（此模块完全由EZTEAM自主开发）。任何人都可以基于此源代码做出自己的修改和编译版本。



Fly up high，我的掌机，我的梦想。（王震宇）
男，19，浙江省嘉兴市嘉善县高机中学三6班，314100

PSP破解顺利 NDS春风得意



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

双旦节诸神们都过得好吗？最近咱们掌机方面可是佳讯连连哦。按惯例还是先汇报一下本期的市场销售情况，托大家的福，年底的生意还挺不错的，购机者不断，PSP和NDSL两大主机两手都抓得很硬，没有出现一边倒的情况，不知道这算不算“和谐”，呵呵。不出意外的话，在未来的两个月之内市场应该还会延续高热度，下面就详细分析一下热因吧。



首先，PSP破解方面日前又出现重大突破，玩家期待已久的官方PS模拟器顺利破解，实际兼容性令人满意，几乎可以运行绝大部分PS游戏，但游戏效果方面依然还有改进的空间，诸如死机等等情况还是普遍存在的，毕竟PS数千款游戏想要一口气面面俱到还是有点难度。不过，起点毕竟还是很高的，即使软件不再做任何的升级，也基本可以满足大部分玩家的需要了，毕竟没几个人会正儿八经地去玩PS游戏吧。说白了，这就是一个心理优势——我的PSP可以模拟PS游戏，OK了，意义远比实际重要。而另一个最新成果则是对应TA-082型2.71机器专用软降级程序正式出台，这意味着PSP系统一统河山，硬降技术将迅速淘汰。一时间风声水起，受此影响，市面上的2.71机器几乎脱销，今后可能将是清一色降好的1.5机器，关键的价格走势也可以稳定很长一段时间，特别是春节将至，今年应该不用担心行情暴涨了，之前手头上囤积了大量高价软降1.5主机的商家将为此大亏一笔，真是有人欢喜有人忧啊。配件方面，近期卖得最火的依然是摄像头，以至于前段时间还一度断货，恢复供货后水货商还有意上调了批价，东西卖得多了也出现了问题，通常表现为机器认不出摄像头，排除系统不支持的情况后，应该就是机器的USB插槽脏了，清洁之后即可解决问题。

鉴于降级程序的风险性依然存在，在此我抓几个要点给大家通报一下。首先，机器主板必须是TA-082型，鉴定方法除了打开UMD仓门来看编号之外，还有专门的测试软件可用；然后，电池的余量必须在75%以上，为了确保在降级途中不出任何断电意外，还是100%电量比较妥当；最关键的一点是系统界面必须选择英文，否则极有可能变砖；另外，最好不要使用32M记忆棒，尽量用大容量的棒子，安全第一。以上就是这样，手头上有该型主机的玩家可以自行软降级了，祝你成功。

NDSL方面最热闹的依然是没完没了的烧录卡大战，随着LINK率先推出DS端产品之后，市面上淘汰了一大批GBA端的老卡，不过可能LINK自己也没意识到，短短几个月时间，烧录技术又提升到另一个更高的层次了。日前号称免刷机的新贵产品R4和EZ5横空出世，其中R4以超高的性价比迅速成为玩家心目中的首选品牌，而传统大厂之一的EZ虽然新品定价偏高，但三免的功能和品牌效应也着实有一定的卖点。毫无疑问，今后需要刷机才能运行的烧录卡将被市场淘汰，最先响应的是LINK，率先展开了清货活动，降价幅度之大乃业界之首。不过，LINKDS和R4相比依然是没有竞争力，所以即便是贱卖也未见抢购之势。但可以肯定的是，LINK已经在“闭门造车”，莫非又有新标准会诞生吗？

受免刷机技术的影响，原本起色不大的行货主机一夜之间变成了万众瞩目的香饽饽，而且在前段时间涨价之后正好刚刚又有一次明显回潮，所以现在购买iDSL价格非常合理，然后又可以免刷机玩烧录，同时享受官方保修，真是没有任何理由不热卖啊。现在唯一担心的是，神游会不会因此又上调价格呢？那就要看他们的想法如何了。另外，日前疯传神游Wii将在春节上市，但就我得到的消息来看未有任何证据可鉴。官方网站在圣诞节的时候倒是更新了一次，不过除了界面换成圣诞气氛之外，实质内容未见丝毫的更新。

PSP普通	1500
PSP豪华	1700
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	660
翻新GBA	330
翻新SP	430

希望PG越办越好，读者越来越多。（黄佳铭）
男，20，北京市崇文区体育西路甲6号5门14号，100061

PC 汉·化·情·报

NDS游戏《游戏王GX:精灵的召唤》完美汉化版发布

技术：zxp(wyy123)

翻译：冰霜の痕迹，绿豆(nw)，Shmily(Loveyan)，Nishihata，王晨，yugiyx

汉化说明：其中卡片的文本大部分采用我们汉化的PSP版游戏王GX的文本，剧情可都是翻译们辛辛苦苦的成果，可以说游戏完美汉化，游戏中就只有帮助没有汉化，其中还加入了很多搞笑的元素，效果还是非常不错的，也许有人问我们为什么不继续PSP游戏王的汉化了，实际上还有别人汉化就可以了，没有必要去争什么，毕竟大家都是为了喜欢游戏的玩家而汉化，这里我也要特别谢谢我们的技术zxp，没有他的热情的态度，就不可能有这个作品以及未来更多的汉化作品，也要谢谢我们辛勤的翻译们，还要谢谢支持我们的广大玩家。





NDS另类游戏《魔术大全》中文版发布

《魔术大全》是任天堂推出的一款魔术题材游戏。通过这款另类游戏，你可以学会魔术表演，甚至还有血型和星座等占卜问题，非常有趣的游戏。不过日本原版对广大国内玩家很难理解，那么不妨试一下这个由APEX进行汉化的中文版。

汉化说明：此版本为V0.90 beta1，文本汉化度100%，润色及导入完毕。图片进度80%，已知问题为某图导入失误以致色彩失真，但可以保证正常游戏的阅读及理解过程。



《任天狗》系列中文版发布

Yyjoy.com在平安夜发布了《任天狗》的汉化版，作为送给广大玩家的礼物。

汉化说明：本次《任天狗》中文版的启动，实际上要追溯到《恶魔城－迷宫的画廊》汉化项目进行之前，小组破解Creuset成功对其破解后，翻译J2y以及de就开始了翻译工作，感谢他们的辛苦工作，本次《任天狗》汉化版文本翻译的素质很高，相信在玩过后大家就会有此感受。再就是美工hyopo以及AK47爆头王（同时身兼破解一职，此次补丁就是他制作的），无数个夜晚他们通宵达旦地做图，所以诸位才可以在游戏中看到全中文的界面。

发布前一段时间，组里的内测人员经过数次内测，将错误一一剔除，感谢他们的奉献精神。此外，本次制作相关海报的设计Moremix也奉献了自己的业余时间，让我们对所有参与《任天狗》汉化工作的所有成员报以最崇高以及真诚的谢意……

MOBILE 动态



文、责/剑纹

手机操作系统公司Symbian将成立中国总部



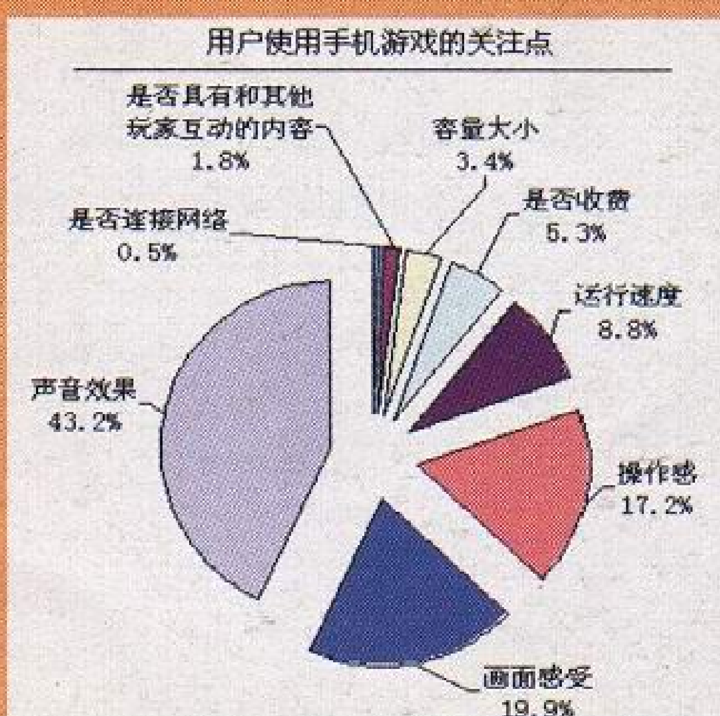
来自新浪科技的消息，手机操作系统公司Symbian将于2007年1月16日在北京成立中国总部。Symbian全球CEO Nigel Clifford将亲自宣布此事，Symbian成立中国总部是希望与国内厂商在智能手机领域展开更多的合作。

Symbian是目前市场份额最大的手机操作系统之一，在智能手机领域，Symbian正在遭遇微软Windows Mobile和Linux的挑战。目前诺基亚是Symbian公司的最大股东，也是采用Symbian系统的最主要手机厂商，摩托罗拉正在将重心转移到Linux系统，微软则通过与新兴的手机公司和设计团队的合作，用Windows占据了很大市场。

手机游戏，吸引玩家的是音效？！

2006年底国内知名手机游戏网站捉鱼网联合三十家媒体举办了“第三届手机游戏市场调查”活动。调查收到了近3万份报告，我们可以看到一个有趣的现象。

在“报告图4：用户使用手机游戏的关注点”中，声音效果占43.2%；在“报告图22：试使用游戏以后影响用户购买游戏的因素”中，声音震撼占54.7%；在“报告图31：用户选择手机网络游戏关注的因素”中，声音因素居然占到了59.7%。



可见，国内玩家对手机游戏的音效非常重视，游戏音效是吸引玩家选择一款游戏的重要元素。

《圣剑传说》——日本手机游戏的典范之作



史克威尔的手机版《圣剑传说》又追加了新的内容！为了迎接圣诞假期，手机版《圣剑传说》于12月20日再次发送了最新版本！

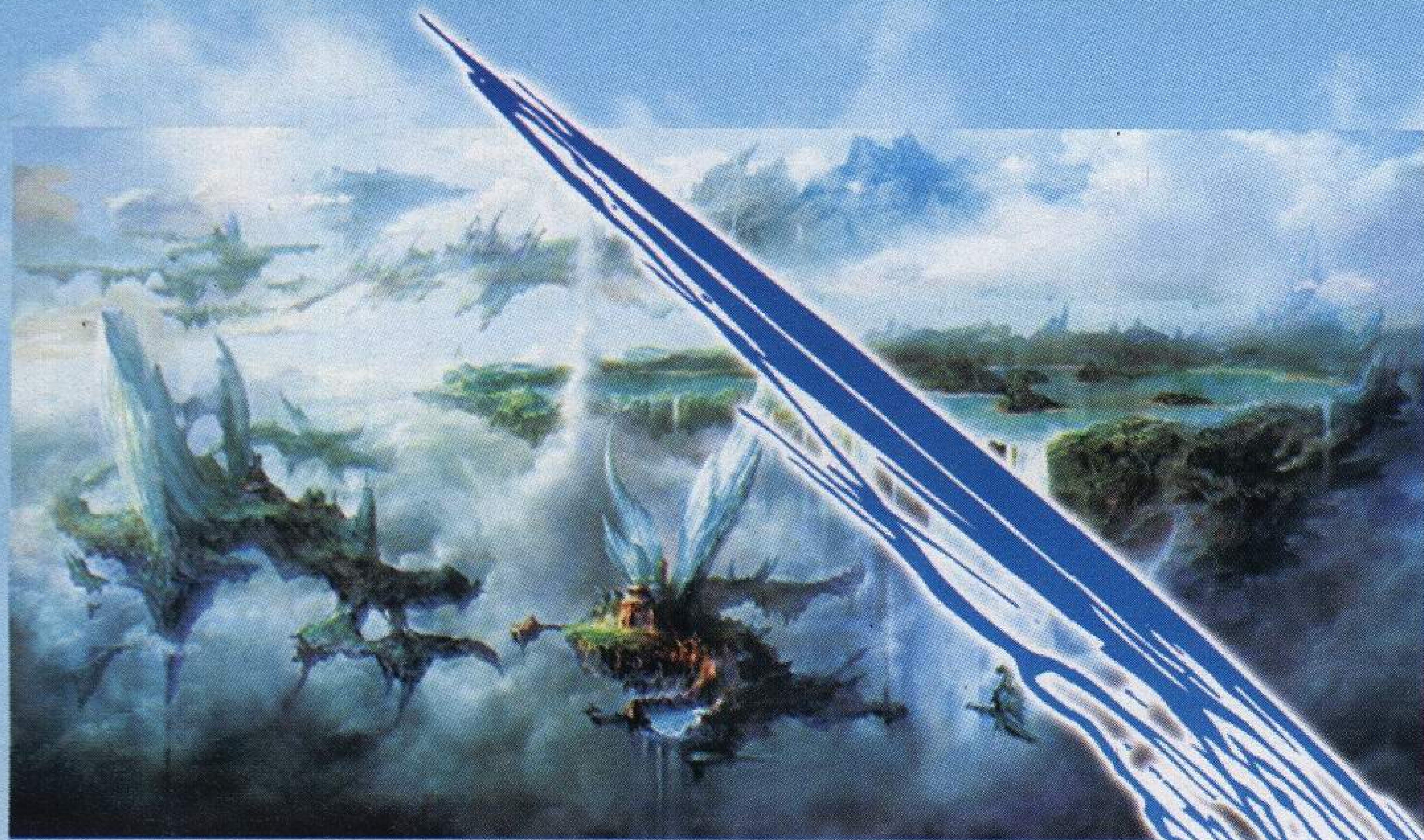
此次推出的《圣剑传说 玛娜的朋友们》新内容之一是添加了最新的玛娜七贤者！七位贤者会在游戏中给于玩家很多的帮助！游戏还加入了新要素“猜谜游戏”。通过网络可以和其他用户进行对战，获得冠军的玩家能获得《圣剑传说》的特制装备！另外，此次更新还增加了“白雪活动”！玩家只要操作自己的角色，帮助村民完成一次开宴会的准备工作，就能获得非常棒的礼物！





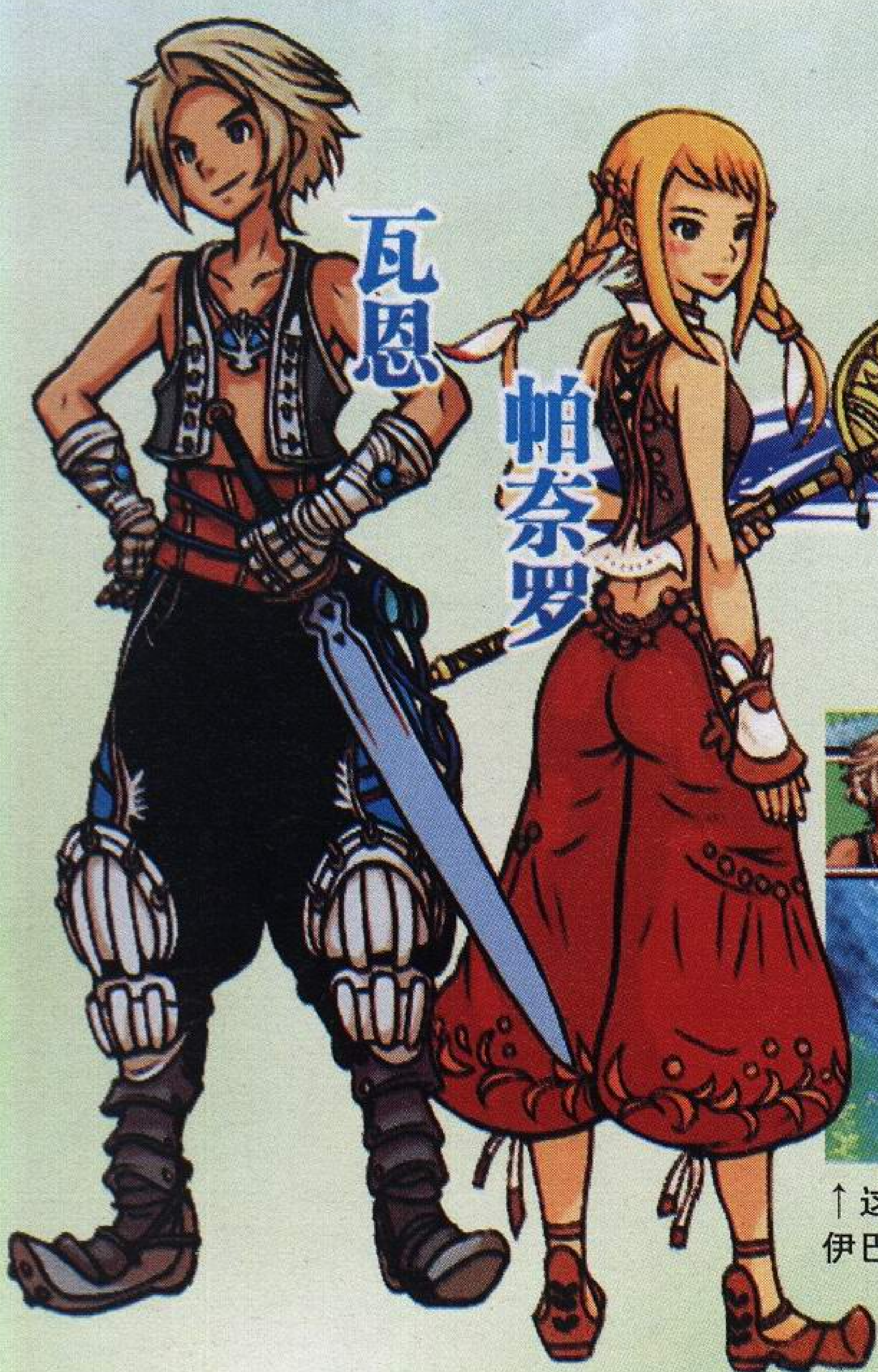
在圣诞期间更新这些有趣的内容，让玩家充分享受新年节日气氛。

在浮游大陆上展开的幻想新篇章



《最终幻想Ⅻ》是在2006年引起很大话题的RPG大作，如今，它的相关作品即将登陆在NDS上。SQUARE・ENIX公司在2006年年底公布的这款《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》沿袭了PS2版《最终幻想Ⅻ》的基本设定，原作的主人公瓦恩和帕奈罗将继续活跃在NDS的双屏画面中，展开新的冒险旅程。在本期中，我们将为大家介绍这款NDS作品中的崭新要素。

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

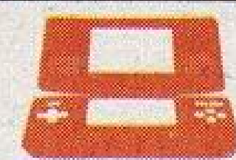


年轻空贼登场 在原作之后展开的新旅



↑这次的舞台不再是伊巴里斯，而是一片全新的天地。

本作的故事发生在《最终幻想Ⅻ》原作之后。在冒险中得到成长的瓦恩和帕奈罗成功独立，成了年轻的新空贼。如今，两人来到了位于伊巴里斯大陆遥远上空的浮游大陆“雷姆莱斯”，展开了新的旅程。

NDS	SQUARE・ENIX	发售日未定
	RPG　人数未定/价格未定	
最终幻想Ⅻ 亡灵之翼	对应触笔	

具有神秘魔力的浮游大陆 秉承传统文明的神奇种族



新舞台“雷姆莱斯”是一些浮游岛状大陆的总称。大陆凭借浮游石的力量浮在空中，浮游石的力量差别决定了浮游岛的性质及气候。相传，这片大陆是数千年前由空之神“弗尔萨诺斯”创造的，并受到魔石“圣晶石”的加护。在这片传说大陆上，生存着一种独特的有翼种族“艾古鲁族”。艾古鲁族人除了拥有羽翼外，外貌与修姆族（人类）基本相同。他们拥有独特的传统文明，安谧地生活着。



←被结界遮蔽的雷姆莱斯原本是名符其实的幻之大陆，如今却发生了异变。



→艾古鲁族与维艾拉族相似，热爱自然，反对争端。



新角色与老角色都会在本作登场



很多在《最终幻想XII》中的老面孔都会出现在本作中，例如那位执拗的赏金猎人首领巴迦莫南，由于当初粗暴行事，他如今成了被通缉的对象。心中怨恨着瓦恩等人的巴迦莫南这次又会惹出什么事端来?



←不但被别的猎人追杀，和手下的关系也一团糟，巴迦莫南如今落魄得很。



由于舞台发生了变更，本作中也有很多新角色登场，艾古鲁族的琉多就是其中一位。这位年轻的战士对外界有着强烈的好奇心，因此经常被视作怪人。在和瓦恩等人的接触与共同冒险中，琉多逐渐发现了全新的自我。



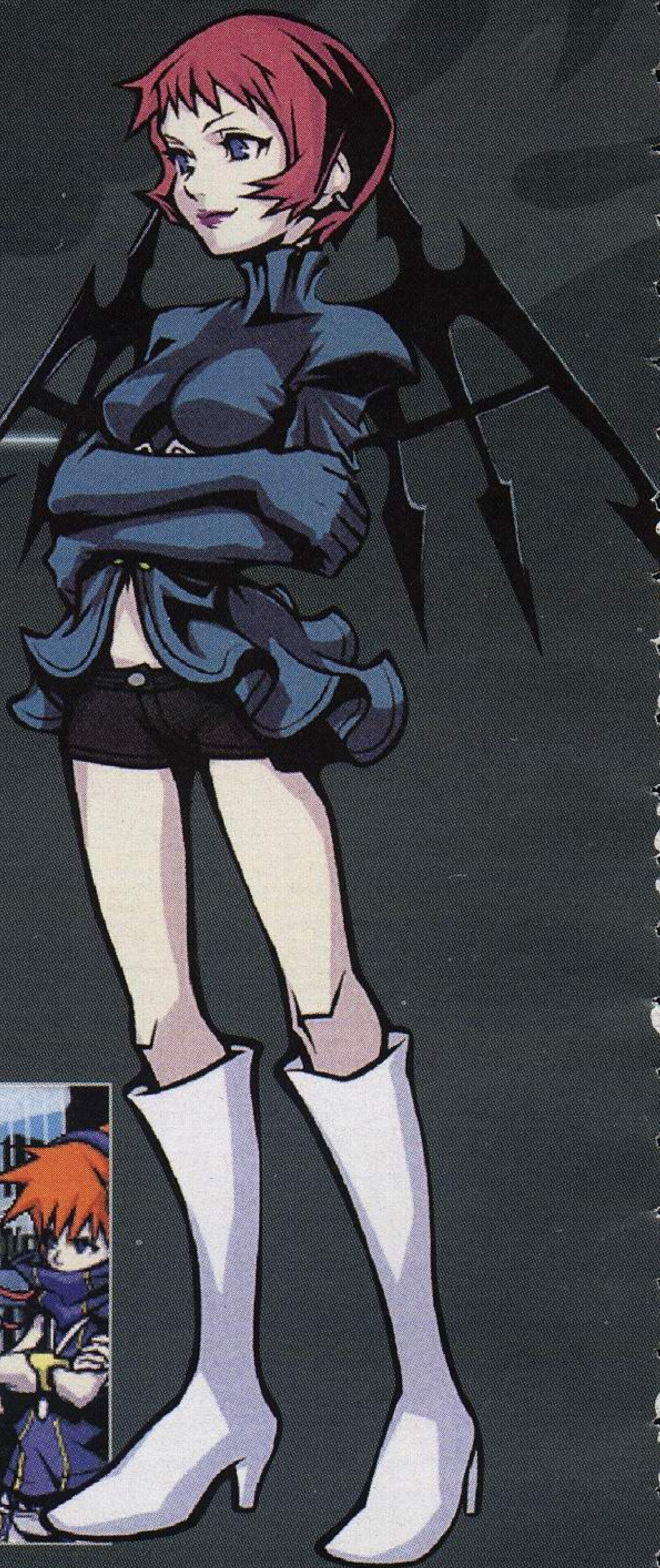
→和别的艾古鲁族人不同，琉多对瓦恩等人抱着积极接触的态度。

被强制参加危险的游戏

すばらしきこのせかい

《精彩世界》是由制作《王国之心》的小组开发的玩法新颖的游戏，男女主角音操和四季被迫参加了死神的游戏，在限制时间的七天内利用自己的超能力完成死神向他们发出的各种指令，只有正确完成之后才能继续存活，你是否能在这致命的游戏中活下来呢？

NDS	SQUAREENIX	发售日未定
	ARPG	1人/价格未定
精彩世界		对应触笔



死神

让四季与音操参加无厘头游戏的神秘女性，除了她之外还有其他死神存在，至于她为什么选中音操和四季参加游戏的理由，在游戏中会慢慢明确。



→在得到音操和四季的确认后，这场死神的游戏正式开始，两人能够在七天后活下来吗？



四季

全名是美咲四季，她是一位15岁的少女，喜欢跟随时尚潮流，从她的穿着打扮上就能很明显看出来。她一直带着手制的黑猫玩偶行动，战斗时使用超能力操纵黑猫玩偶。

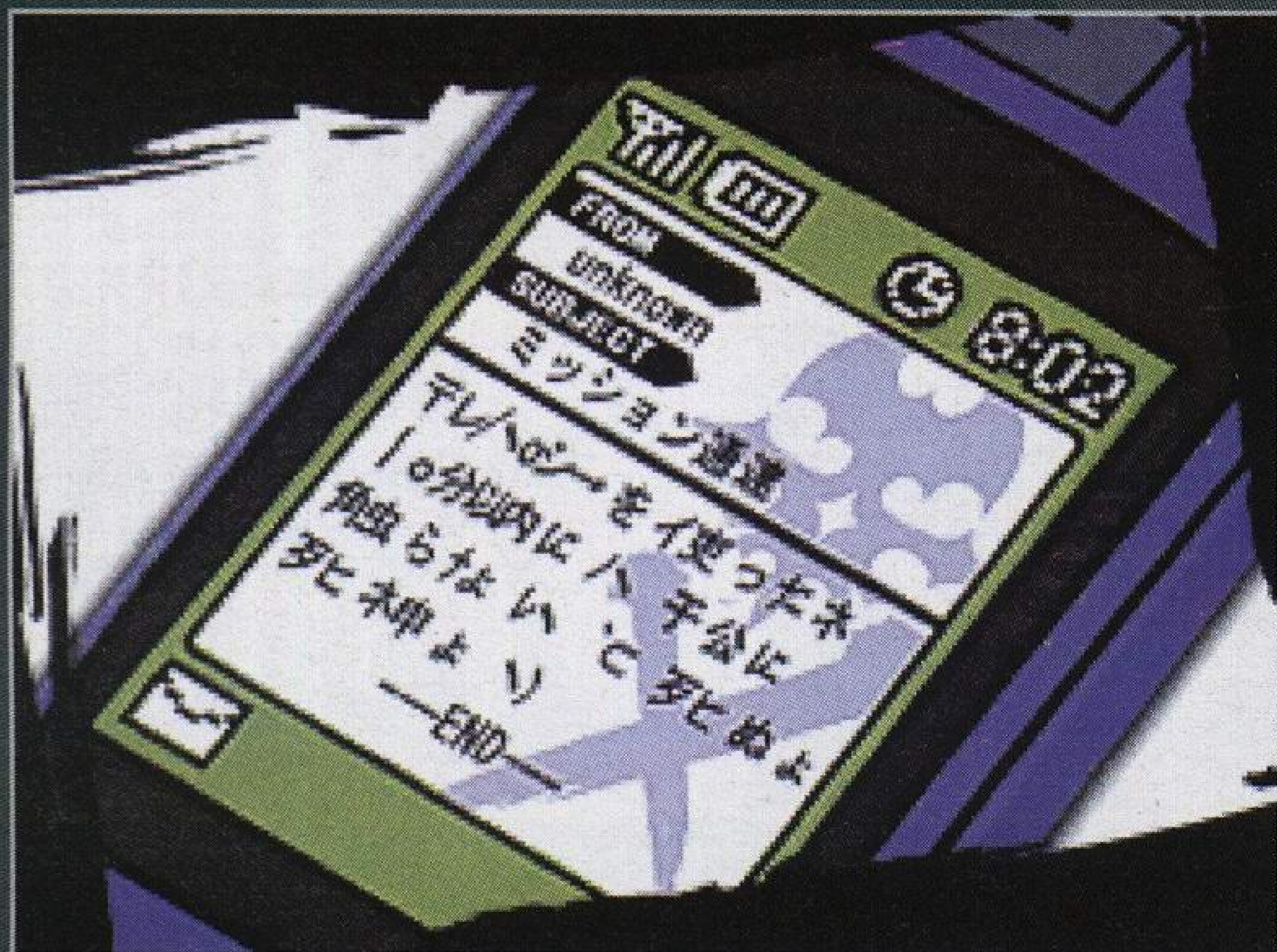


→死神对马上要消失的两名主角表现出异常的兴趣，他们真的会消失吗？



↑死神对音操和四季不去完成任务非常恼火，接下来会发生什么可怕的事情吧……





使用心电感应搜索行人思考内容的超能力系统

死神通过手机短信的方式给两人发来了指令，要求他们在10分钟内碰触忠犬阿八，否则他们就会死去，为了找到忠犬所在和正确的碰触方法，必须使用超能力。

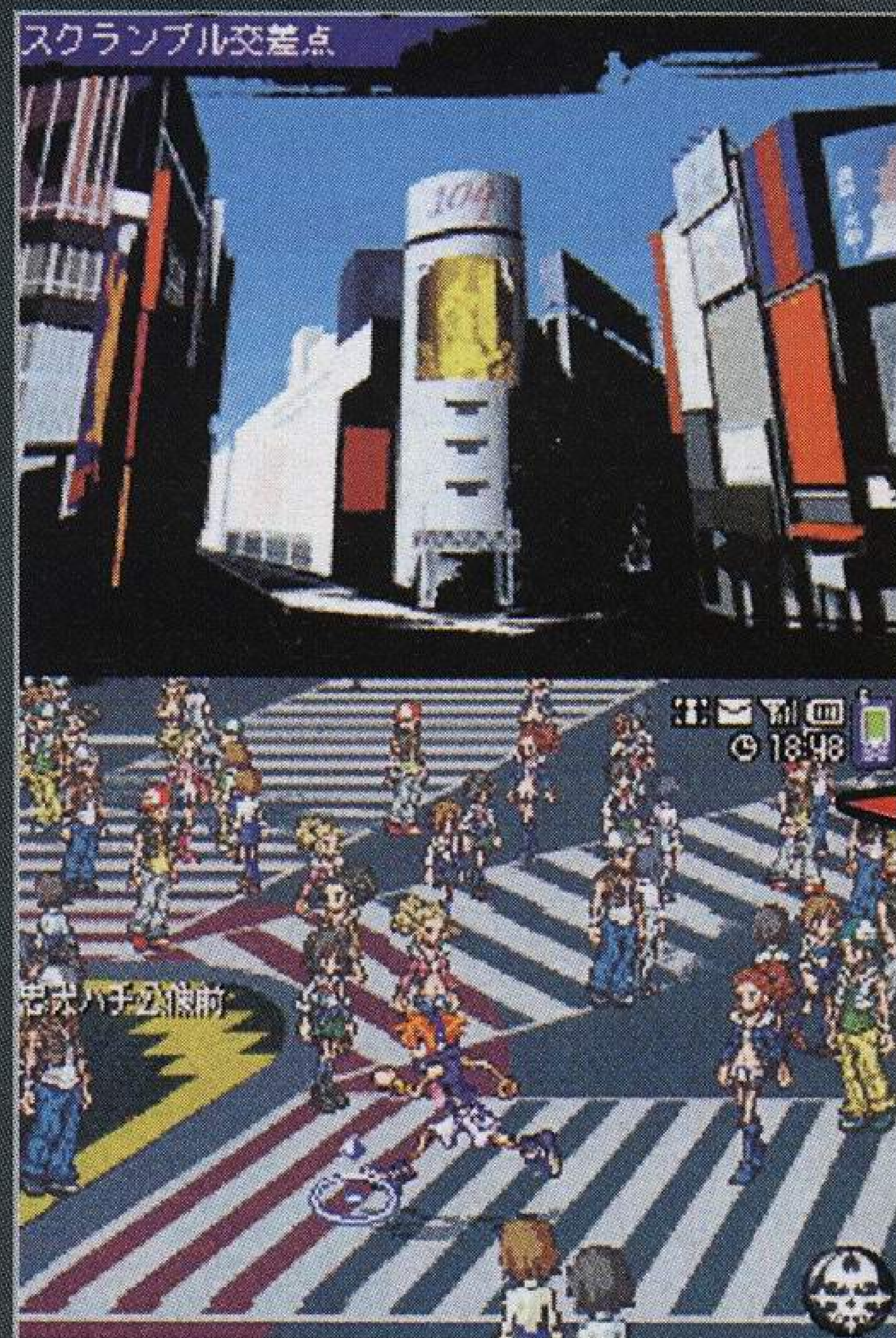
忠犬节正在举办中



在忠犬节的时候触摸忠犬的某个地方就能获得幸福，但是具体触摸哪里呢？

死神指定的忠犬在哪里？

忠犬阿八是涉谷车站前的一座著名铜像，正好碰上“忠犬节”的举办，音操和四季必须从人群中得到关于忠犬阿八的信息。但是在人流中一个一个询问路人显然是不明智的方法，点触下屏幕右下角的骷髅符号就能使用心电感应的超能力，直接读取行人的思考内容，从中筛选需要的信息。



音操

全名樱庭音操，年龄和四季一样是15岁，穿着时髦度完全不在四季之下，在这场危险的死神游戏中，他要和四季一起完成死神给出的各种任务。





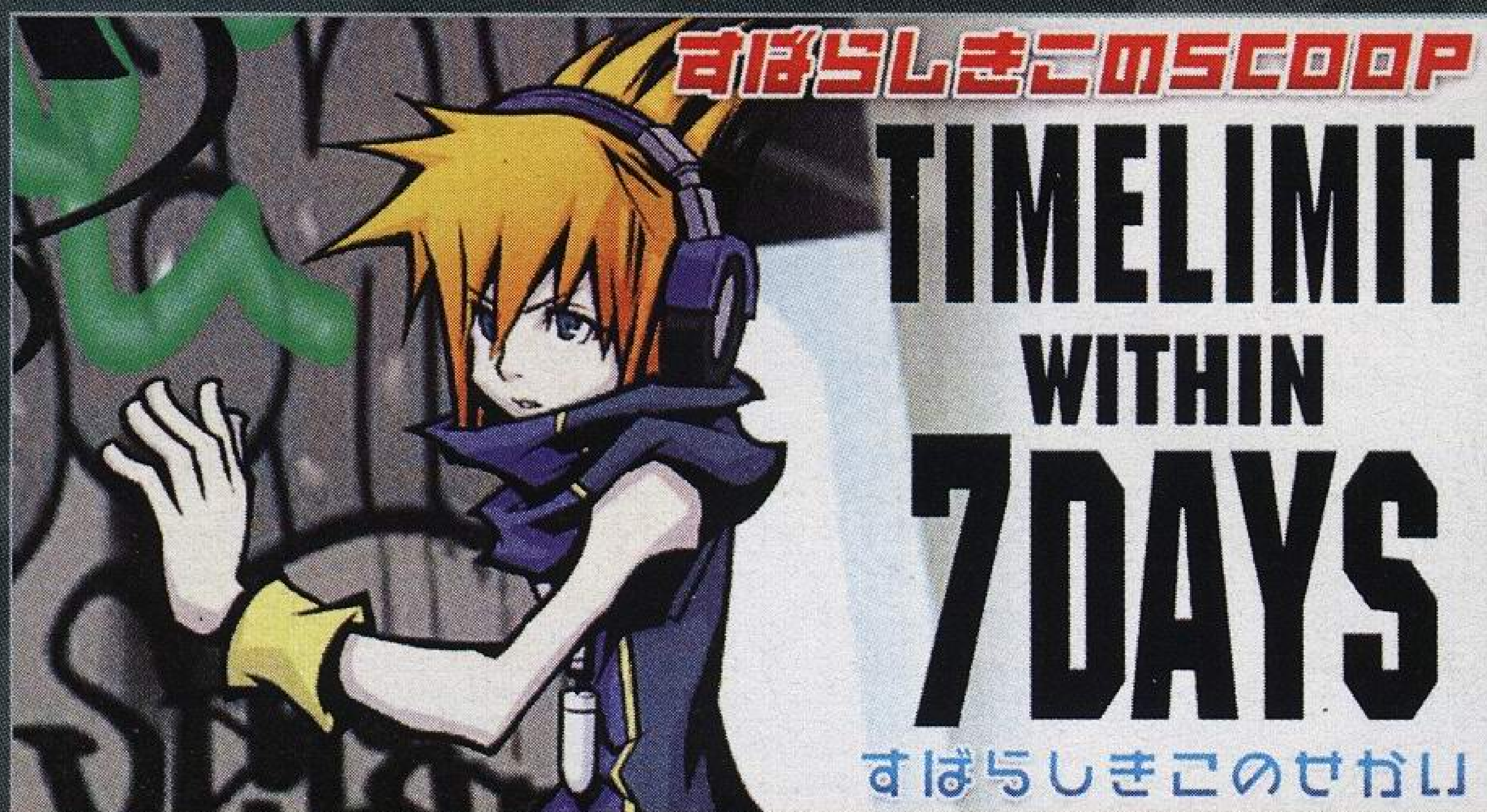
点击行人就能详细显示他们的思考内容，其中重要的部分以黄色字显示，需要特别留意。

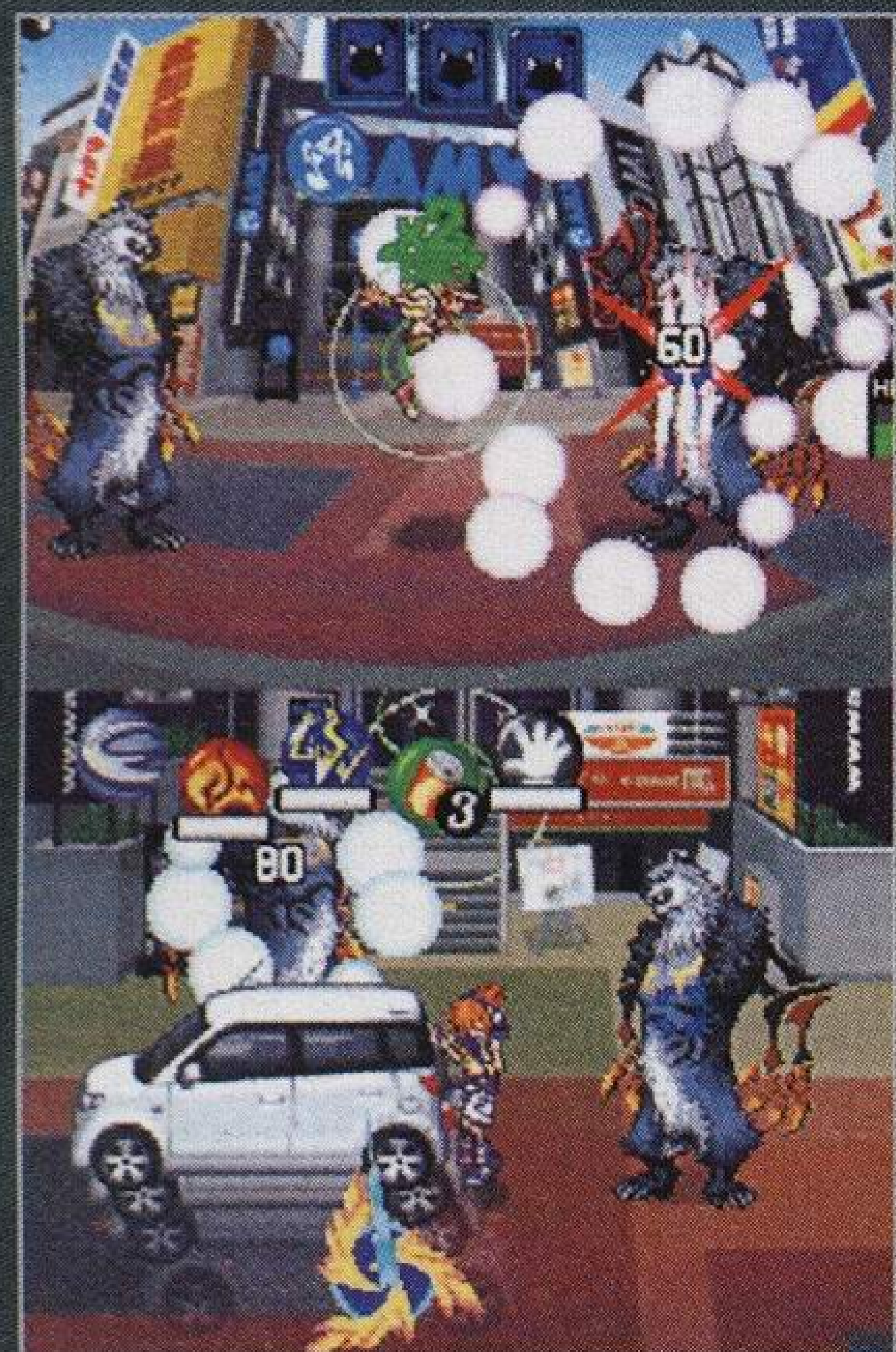


收集到足够多的情报之后，根据得到的信息进行推理，找出正确的触摸方法，然后用触笔在下屏幕上进行操作，结果的对错直接影响两人的生命安危。

音操和四季除了要解读死神给出的各种意义不明的指示外，还要和各种敌人进行战斗。两人利用超能力以各种方式发起攻击，例如用念动力移动路边的汽车撞向敌人，或者用超能力驱散敌人的噪音等。

本作的战斗系统称为交互战斗系统，需要玩家同时用按键和触笔对两个屏幕进行操作，按键对应上屏幕的四季，触笔对应下屏幕的音操，两边会互相产生影响。





↑用念动力移动汽车撞上敌人后能造成很大的伤害。

上下屏幕中的敌人有时会互换位置，也会对战况产生影响。两边同时操作的系统虽然难度很高，但是也很爽哦，如果觉得无法适应的话，也可以启动自动机能，只操作其中一边。

上画面 按照箭头指示的方向按下十字键对应的方向，分支选项有三个，任意选择其中一个来完成就可以了，指令输入完毕后四季就会使用技能攻击。

上画面 用触笔画出点和线来攻击，短线是近距离攻击，长线是火焰攻击，画点是雷电攻击，具体的攻击方法根据音操获得的配件而产生变化。



音操和四季发动连系技

当上屏幕上方的三张卡片全部翻转之后，用触笔点下屏幕出现的五星符号就能发动音操和四季的连系技，对所有的敌人都能造成很大的伤害，看上去真是爽快无比。



←发动连系技时会有特写画面切入和人物语音，然后两个屏幕上同时出现连系技发动的场面。

攻击威力巨大的双人连系技





←上屏幕的三条分支末尾都带有一个特殊符号，当正确输入分支的全部指令后就能使对应符号的卡片翻转，三张全部翻转后下屏幕出现五星符号。



孪生子的逐步成长记录

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates



充满乐趣的两种游戏模式

NDS	SQUARE・ENIX	发售日未定
	ARPG	1-4人/价格未定
	最终幻想水晶编年史 命运之轮	对应触笔

《最终幻想水晶编年史》系列的最新作品即将登陆DS，这次的新作并不是GC版简单的移植作，而是全新制作的。本作的开发团队与GC版《水晶编年史》是同一个，在系统设定与剧情方面都将表现出与前作不同的感觉。本作仍然采用了受到好评的动作战斗系统，并仍然支持多人联机同乐。除了制作厂商精心设定的感人剧情外，本作的画面表现将达到不输《FF3A》的DS游戏最高质量。



↑游戏讲述了孪生姐弟切琳卡和尤理向宿命挑战的勇气与感动的故事。

泪与笑的单人游戏模式

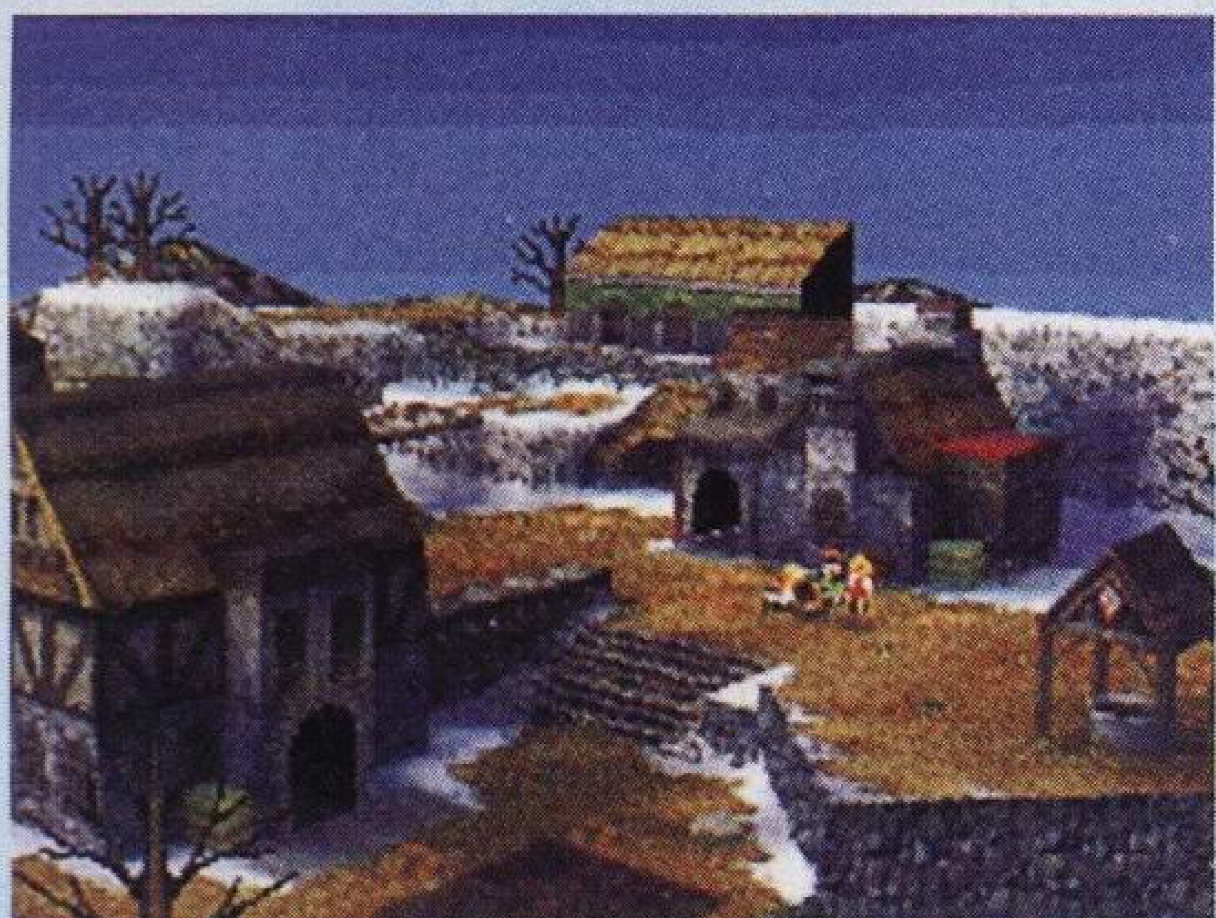
本作的单人模式像其他的RPG游戏一样有一个设定好的故事剧本，表现的主题是亲情与兄弟情，其中充满了欢乐的片段，也有让人含泪的感人剧情。而多人模式则是最多四个玩家同时进入迷宫，挑战既有任务的玩法。

与朋友联机享受游戏乐趣的多人游戏模式



↑建立自己的人物后，与朋友一起联机，最多支持四个人同时游玩，挑战各种任务。

当水晶被染成血红之时





→3D地图很好地表现出地形的高低差感觉。

本作的冒险舞台是有“神圣的水晶”和“蕴涵邪恶之力的水晶”存在的世界，单人模式中的主角是一对孪生姐弟。故事发生的舞台是维奥尔高地的某个村子，那里生活着克拉瓦特族、尤克族、里尔缇族等种族，各种族一起过着和平安宁的日子。孪生姐弟在大人们的关系照料下茁壮成长着，两人的父亲和两位老师向他们传授了各种生活的技巧和知识，他们相互之间产生了深厚的信赖。右图是两个孩子长大后的样子，他们将在残酷的世界中与命运抗争。

主角是克拉瓦特族的孪生姐弟

好奇心旺盛的少年



尤理

好奇心旺盛，不知道什么是可怕事物的男孩，耿直而心地善良，有着不顾自己也要守护别人的坚强。

好胜而顽皮的女孩



切琳卡

有点好胜且顽皮的女孩，性格开朗，具有很强的正义感，由于比尤理早出生片刻而成为姐姐。



孪生姐弟

本作的主角是一对克拉瓦特族的姐弟，两人是同时出生的双生子，两人的对白让人对他们幼小的形象印象深刻。

被邪恶的红色月光
照耀的那颗星球
由神圣的水晶所守护着
在那颗星球上出生的
拥有相同力量的双子们
当水晶被染成血红之时
双子们的幸福命运将扭曲
体味到命运的残酷与孤独
所有的命运
都被刻写在水晶之中

双子将体味命运的残酷

幸福生活的双子与温和守护双子的大人们



疼爱孩子们的父亲



拉特夫

拥有强健身体和臂力的孪生姐弟的父亲，由于妻子早逝，他比任何人都疼爱两个孩子。

传授炼金术的师父




密斯·克里姆

身材矮小的里尔缇族炼金术师，向孪生姐弟传授炼金术知识，他总是像在用壶制作着什么。

指导魔法学的师父




阿尔哈纳雷姆

精通魔法学和草药学的魔法师，常冷静地进行理论分析，并以此教导孪生姐弟。

突发事件打乱了宁静的生活

某日信仰邪恶红月的“神殿”得知了双子拥有的能力，由于他们与生俱来的力量，那些被神圣水晶所守护的日日夜夜与水晶一同粉碎，红色水晶和谜之少女的出现意味着什么呢？




↑阿尔哈纳雷姆向姐弟两人解释水晶由于异质之力的介入而产生反应。



→突然出现的神秘少女身边环绕着蓝色的能量团，她到底是什么人呢？

接受国王给予的各种任务

GC版《水晶编年史》就支持四人联机，玩家们将GBA作为手柄，同时进入迷宫进行冒险，而DS版的本作继承了这一设定。四位玩家能够通过无线通信进行联机，从国王那里接到内容不同的各种任务，然后一同战斗，多人游戏的乐趣丝毫不会比单人游戏差哦。





↑从驱赶魔物开始，玩家可以接到各种各样的任务，和好朋友们一起去挑战吧！

支持最多四人联机协力打败强敌



→联机玩的人数越多，总体战斗力就越高，四个人可以打败两个人无法打败的强力怪物。

《FFCC》系列所采用的是动作战斗系统，玩家操纵着自己的角色，一边回避敌人的攻击一边挥剑或咏唱魔法发起攻击。与前作俯视视点不同的是，本作采用了完全3D化的地图，强调了地形高低差的概念，因此可以利用高低差来战斗，享受爽快的动作感。

下面将对相当于系列特征的多人游戏模式的战斗系统进行介绍，本作继承了前作大受好评的操作方式，使用魔法或物品等完全不需要进行复杂的操作。本作中的种族差异表现更为明显，战斗时的分工合作更显重要。

继承前作操作简单的动作战斗系统

GC版的《FFCC》的操作则非常简单，将魔法和物品设置在同一个快捷键上，来回切换就可以一键使用魔法或物品。DS版的本作也继承了前作操作简单的战斗系统，大大增加了战斗的乐趣。



攻击 有节奏地连打按键就能使用装备的武器进行连续攻击，长按住按键能发动必杀技。

跳跃 跳跃是本作中增加的新动作，在本作的3D地图上借助跳跃善用地形来战斗也是取胜关键之一。

魔法 长按住按键就会出现目标标志圈，将该圈移动到敌人脚下后松开按键就能使用魔法攻击。

目标标志圈 长按住按键就会出现彩色圆圈标示出当前目标，想要使用魔法或物品进行攻击或回复的话，移动圆圈就能选定目标，这是本作最有特色的设定。



选中同一个目标看准时机同时攻击



↑几位玩家的目标标志圈重合时，魔法攻击的威力会提高很多。

利用种族特性和地形进行灵活的战斗

进行多人联机时，玩家能从右边介绍的四个种族中任选其一来创建人物，人物性别能设定为男性或女性。四个种族的外貌有明显的区别，并且拥有不同的能力与动作，在战斗时必须利用他们各自的特性。在GC版中玩家必须带着像灯一样的水晶槽行动，借助水晶之力中和瘴气来避免受到伤害，多人游戏时必须有一名玩家专门负责搬运水晶槽，抱着水晶槽的人物无法做出攻击或使用魔法等动作，这个设定严重削弱了多人游戏的乐趣。DS版中取消了水晶槽的设定，因此所有玩家都可以自由地进行各种操作。





使用弓箭的赛尔奇族

画面左上方使用弓箭进行远距离攻击的就是赛尔奇族，在安全的地方对其他玩家进行远程援护。

用壶作战的里尔缇族

画面中央使用不可思议的武器进行攻击的就是里尔缇族，单人模式中双子的老师之一就是擅长炼金术的密斯。

精通魔法的尤克族

尤克族精通与魔法有关的一切，能使用强力魔法阻止敌人接近，并为队友恢复体力。

擅长近战的克拉瓦特族

画面右下挥动长剑的就是克拉瓦特族的战士，这样的近战系职业一定适合喜欢勇猛作战的玩家。

合理利用高台、拐角等地形来进行远距离战斗





↑站在高处进行魔法攻击，让克拉瓦特族充当盾牌，赛尔奇族也能从后方发动攻击。

单人游戏可更换人物

单人游戏的模式中有很多同伴会加入主角的冒险队伍，想使用其他人物时只需要用触屏操作就可以迅速更换，利用各人的能力破解机关也是很重要的。



↑在村镇中移动时画面上只显示一个人物，实际上还有很多同伴在队里。

与朋友们聚在一起玩！

根据对《最终幻想水晶编年史》的导演纸山满和人设板鼻利幸的采访内容来看，制作方更希望玩家们能够聚在一起进行联机游戏，而不是通过Wi-Fi来联机。只有当玩家们聚在一起联机时，才能体会到更深切的合作感，像玩前作那样大家一起喊出“一二三”同时使用魔法，还能一边玩一边进行语言交流，这样的乐趣是使用Wi-Fi联机所享受不到的。

前作中玩家们将目标标志圈重叠后，同时发动魔法就能产生连携攻击，这样的设定在本作中也存在，并且还能利用不同的种族特性来发动连携。此外本作中还有丰富的人物动作，可以把其他玩家的人物抱起来移动，或者用力投出去，用这样的方式来解开迷宫中的机关。由于游戏的自由度很高，所以玩家单人游戏时也能研究各种连携方法。

PSP	BANDAINAMCO	2007年2月15日
	RPG	1人/5040日元
宿命传说2		容量未定



Tales of Destiny 2

让宿命之名 在新的世界中延续下去

2月15日的发售日已经逐渐逼近，这款相隔四年的名作续篇即将展现在我们面前。奇幻壮阔的故事主线和独具匠心的战斗系统造就了《宿命传说》的声名，如今，我们将在PSP的宽屏幕上再一次见证英雄诞生的诗篇。在上一期中，我们介绍了游戏中的男女主角以及TT-LMBS战斗系统。在本期的续报中，我们将继续介绍游戏中的其他角色，他们在游戏的情节表现中起着不可或缺的作用。



↑本作中依然有很多同伴角色登场。同伴们的战斗能力和技巧各不相同，熟悉每个角色的战术特点是将战斗导向胜利的关键所在。

↓为数众多的配角们在剧情表现中也起着很大作用，游戏中有很多围绕配角们展开的情节。



罗尼 迪纳米斯

男主人公凯尔的兄长，也是最理解凯尔的人。孤儿院出身，目前隶属于阿塔莫尼神团的骑士团。





↑罗尼和凯尔从小一起长大，年纪较长的罗尼总是支持着凯尔，并指引凯尔的行动。



→貌似性格豪放不羁，但实际上有着与年龄相称的稳重，经常对凯尔的莽撞行动予以制止，并在关键时刻作出决断。

名字对于我来说没有意义





在本作的剧情中，凯尔遇到了危机，剑士久达斯就在此时出现。神奇的剑术和古怪的装扮使久达斯显得非常神秘，“名字对于我来说没有意义”的发言更使人感到他有着不可轻易示人的过去。



久达斯

拥有高超剑术造诣的天才剑士，因为某种契机而和凯尔等人一起行动，总是戴着面具。

用火箭炮可以打个尽兴

哈萝尔多

稀代的疯狂科学家，科学的造诣举世少有，但世间的一般常识却只有儿童的水平。



↑自称“精神成长追不上天才头脑的罕见个例”,这种达观正是哈萝尔多的特点。完全凭兴趣参加了凯尔一行的冒险。





我已经决定要追随你们

娜娜莉

反阿塔莫尼阵营的领袖，对“神所赐予的幸福”存在疑问的女战士。







↑飒爽地骑着军马,手中的弓箭百发百中。凛凛的英姿使她在阵营中拥有很高人气。

←拥有坚定的意志，性格也非常爽朗。娜娜莉的身上具有强烈的领袖气质。

最新怪物公布，再过一个半月，各位怪物猎人们将进入雪山开始新的狩猎生活！



MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

PSP	CAPCOM	2007.02.22
	ACT	1-2人/5229日元
怪物猎人2		容量未定

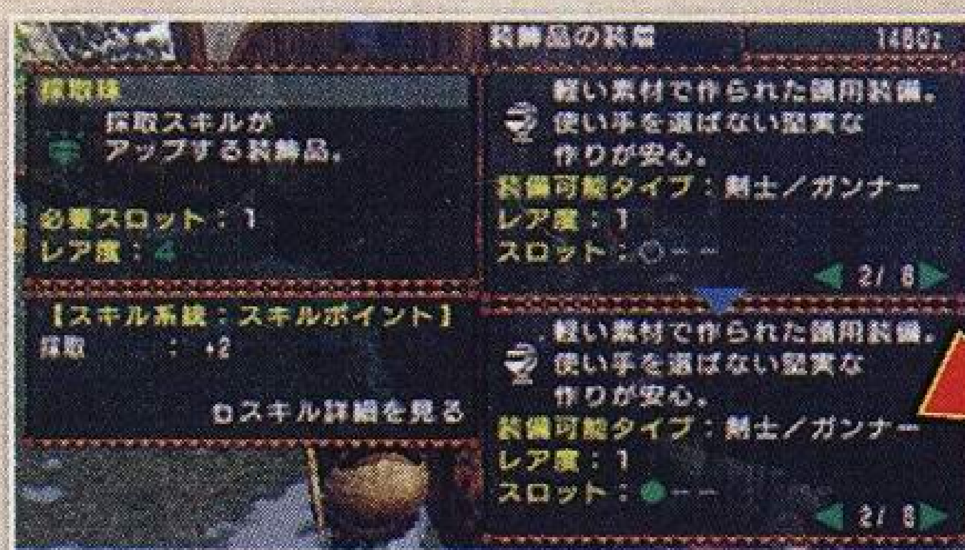
凝聚了PS2版《怪物猎人》各方面优点并加入了新要素的PSP版《怪物猎人》一发售就大受玩家好评，续作将以更高的完成度面对各位热切期待游戏发售的猎人们。武器和防具上都能够增加凹槽并嵌入各种装饰品，并能发动各种技能，获得柏凯点数之后将能用于农场设施扩建，还有一些新的狩猎场所公布哦。



←新作将以与前作完全不同的状态等待玩家。

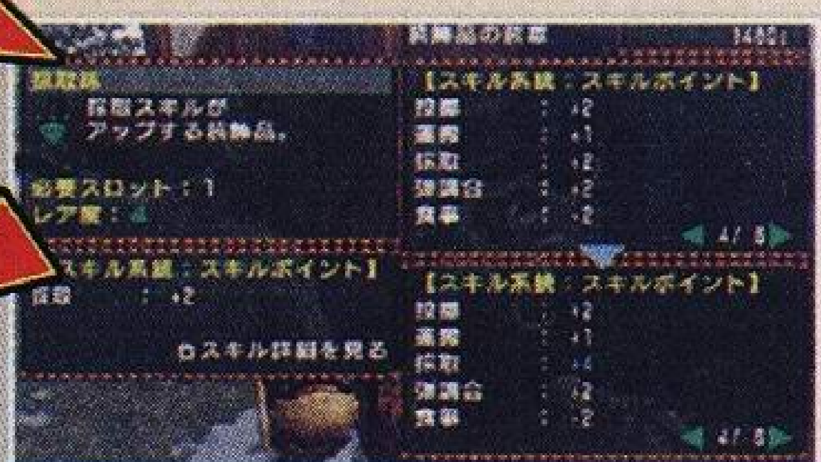
新要素1 凹槽与装饰品

装饰品是与防具一样拥有技能点设定的道具，游戏中的武器和防具上都能增加凹槽，可以镶嵌入各种装饰品。因此不仅防具可以发动技能，当装饰品的技能点足够时同样可以发动技能。



将装饰品嵌入防具

←每个装饰品需要的凹槽数量各不相同，最多需要3个凹槽。



装饰品技能发动！



←↑镶嵌“采集珠”后获得采集技能点加2的效果，当技能点达到15时就发动采集+2的技能。

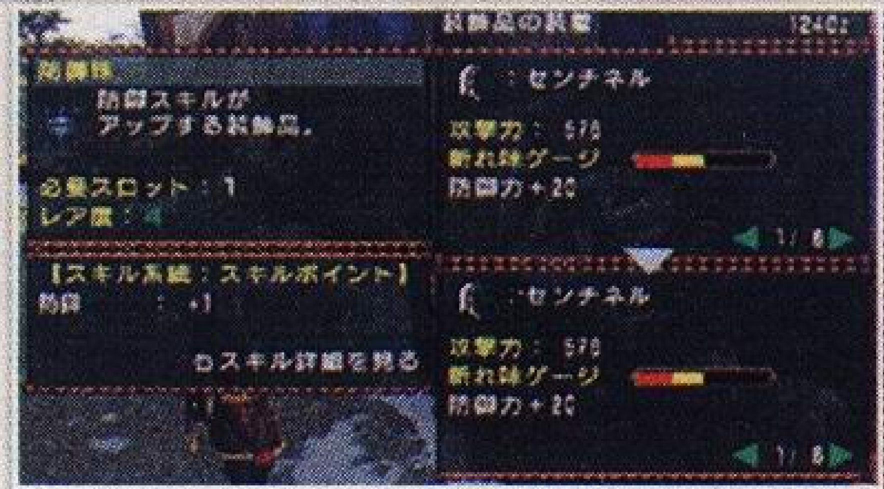




↑图中特别标出的东西就是新装饰品，从它的名称判断，应该拥有与枪械有关的技能。

灵活运用武器的凹槽

→武器上也存在凹槽，配合防具使用能使技能大幅提升。



新要素2 柏凯点数

柏凯点数是给予为柏凯村发展做出贡献的猎人的点数，与前作的柯柯特点数设定相似，但是取得方法和使用方法都有很大的区别，以下对两种点数的不同之处进行详细介绍。



柏凯点数的取得方法

柏凯点数的取得方法分为以下三种，玩家可以任意选择自己认为方便的方法。

方法1 交纳任务奖励

将特产蘑菇等任务完成时要卖掉的特定道具放入营地贡品箱，完成任务后能同时获得柏凯点数和道具售出的金额。

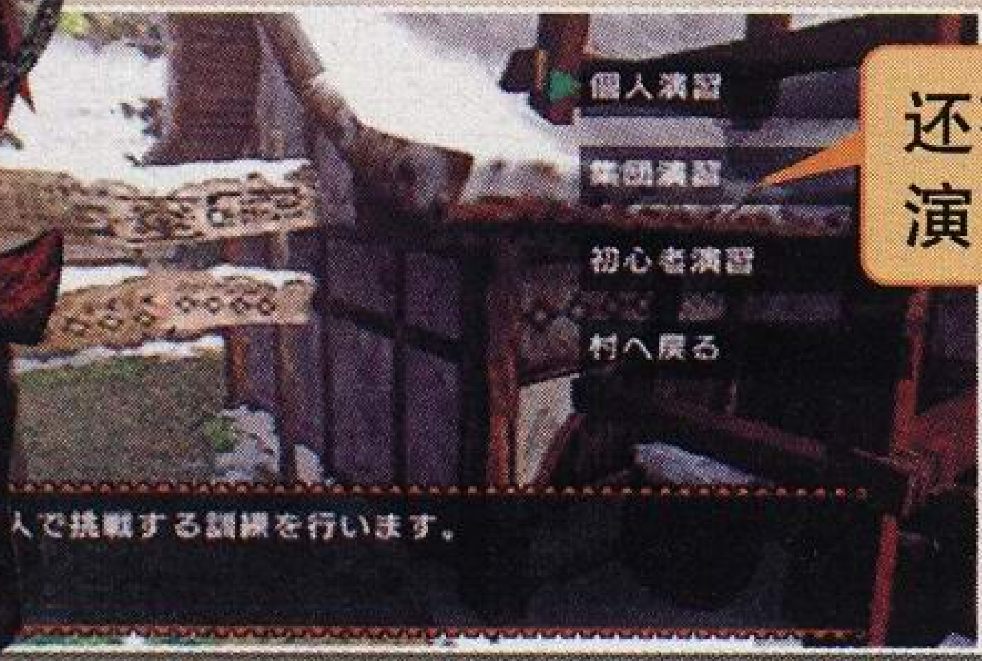
方法2 完成宝物猎人

将任务中得到的宝物交给特雷吉换取报酬的模式就是宝物猎人，完成任务后得到柏凯点数作为报酬。



方法3 完成训练所的演习

训练所是用教官指定的武器和道具进行各种演习的挑战模式，从中可以学习到各种武器的使用方法等基本知识，还能训练狩猎强大怪物的底力，学会猎人们必须掌握的知识和技术，完成这些演习之后就能获得柏凯点数。



←三种演习中的团体演习可以多人联机？

挑战三种不同的演习



→得到的柏凯点数可以用来跟农场的管理人换取道具，也许能得到特殊道具哦。

用点数跟农场管理人换道具

柏凯点数的使用方法



柏凯点数的使用方法有两种，除了和前作一样能扩充农场设施外，还能用来和农场管理人交换道具。



↑根据扩充设施种类的不同，需要的柏凯点数各不相同。

可以扩充的设施种类随着游戏流程的进行逐渐增加，其中还包括一些前作中没有的设施。

增加农场田地的畦数



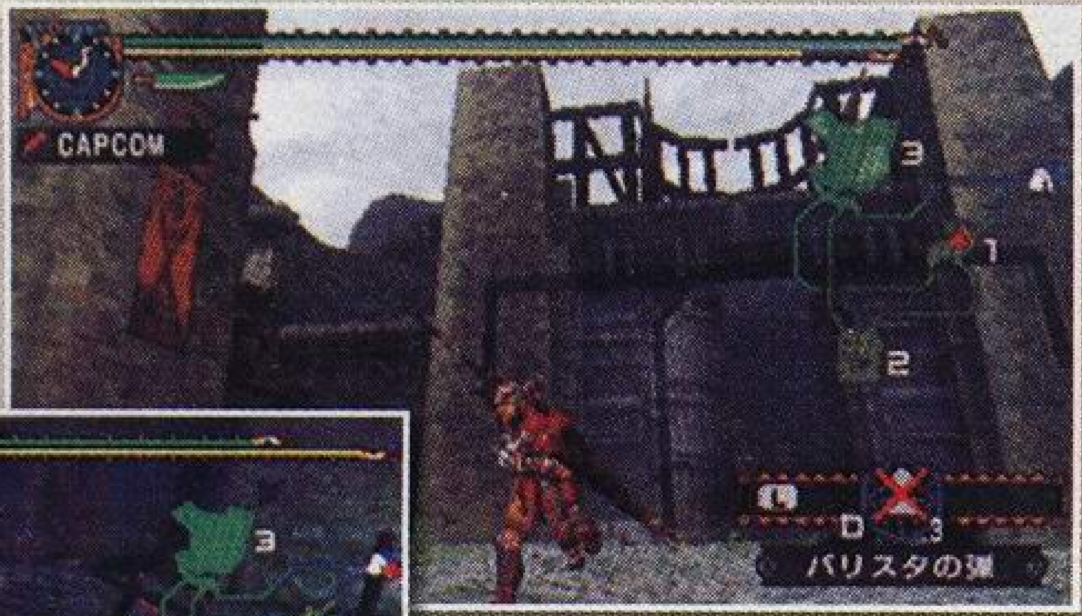
↑→在田地的畦里播种之后，过段时间就能来收获各种材料。

新要素3 新的猎场

《怪物猎人》系列最大的魅力之一就在于丰富多彩的狩猎场所，其中有自然景观美丽的地方，有地形雄奇险峻的地方，还有随着昼夜变化而产生气候变化的地方，并且在不同的时间段出现的怪物也不同，下面来介绍一些新的猎场。

新猎场一：东多尔玛

→东多尔玛由于地理位置的关系可能会受到怪物袭击，所以邀请怪物猎人救援。





←在营地能获得各种回复道具和炸弹。

在战斗中获得道具

各种有用的防卫设施



箭塔

能直线发射箭矢的超大型弓，并能根据情况调整发射角度。



大炮

能发射沿抛物线飞行的炮弹，威力大但却不能调整发射角度。



击龙枪

能向前方射出巨大长枪的特殊装置，使用之后需要时间装填。

新猎场二：森丘

拥有广阔平原和森林的植被丰富的丘陵地带，地形起伏大是主要特征，有些地区会有非常大的地形落差，生存着很多小型怪物，也有人频繁目击到飞龙的出没。





拥有强大战斗力的雄性飞龙，用巨大的双翼在天空中飞翔，擅长冲撞攻击、火焰吐息和用带刺的尾部攻击，是猎人的强劲对手。

主角王泥喜最强的对手出现





NDS	CAPCOM	2007年春
	AVG	1人/价格未定
逆转裁判4		对应触笔

将法庭变成现场直播舞台

《逆转裁判4》的新人物又公布了一位，他就是主角王泥喜法介最强的对手，拥有检察院No.1实力的天才检察官牙琉响也，另外这位检察官还是摇滚乐队的主唱，因此他不仅穿着时髦前卫惹人注目，还经常会说出一些身为音乐人的发言。大家一定注意到牙琉响也与以前介绍过的牙琉雾人外貌非常相似，他们其实是亲兄弟，一个当上了律师，另一个当上了检察官，都从事与法律相关的工作，莫非是受到牙琉家的影响？







↑→牙琉响也与牙琉雾人一样看起来很温和，但是穿着上更加有个性，尤其是右手上的两个指环，在他举起手时格外突出，让人印象深刻。

牙琉响也

辩护律师牙琉雾人的弟弟，24岁的年轻天才检察官，兼任摇滚乐队主唱，因此终日繁忙。他在法庭上的发言经常会像歌词一样自成韵律，这是一个有趣的特点。

历代对手

我们在此回顾一下《逆转裁判》系列中曾经作为成步堂龙一对手的历代检察官们，希望最新作品中也能有不输以往的精彩辩论，身为超级明星的天才检察官牙琉响也有超越前辈们的表现。

御剑伶侍



↑“传说中的逆转男”成步堂龙一永远的对手。

帮助找出真相的新系统"看穿"

当无法从证人的证言中找到矛盾时，就可以进行威慑，但是《逆转裁判4》中有一些使用威慑都没效果的棘手证人，此时王泥喜左手上的手镯就能激发他的"看穿"能力，这个能力能帮助他找到证言中隐藏的真实情况。



↑当感觉到证人态度的反常时，手镯产生变化激发看穿能力。



↑证人由于威慑而心理上产生动摇时必定会表现出一些细节方面的习惯。

↓观察证人的领口可能会发现证人身体的细微颤抖。





←证人的小习惯会在无意识的情况下表现出来。



←当找到证人的小习惯后，就能看穿他们的心理。



找到了！

→发现证人的手指不自然，从而引发新的证言。

逆转局势战胜牙琉，为委托人洗脱罪名

在剧情第一话《逆转的王牌》中，新人律师王泥喜的初战对手是号称"新人杀手"的亚内检察官，战胜他之后才迎来真正激烈的法庭论战，天才检察官牙琉响也将作为主角的对手，面对这样一位给人以压迫感的对手，王泥喜绝不能输给牙琉的"追求之旋律"，必须逆转形势为委托人脱罪。



像火焰一般炽热

←虽然辩论经验不足，但是为委托人着想的心不会输给任何人！



↑陷入窘迫境地的王泥喜能够发起反击吗？

↓给了王泥喜一个超大惊愕的牙琉感到满足。



精彩激烈的辩论

→牙琉的"追求之旋律"将法庭变成了现场直播的舞台，



狩魔豪



↑为取胜不择手段，保持"完美胜利"长达40年的检察官。

狩魔冥



↑狩魔豪的女儿，13岁起就活跃于美国法律界。

戈多



↑一直戴着面具的神秘男人，酷爱喝咖啡。

亚内武文



↑全系列作品的第一话里必定有他登场，新作也不例外。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

经过了12月这个作品爆发期后，暂时进入了“冬天”。仔细看了看发售表，从1月初到1月中旬都没有什么作品发售。不过，正好可以把之前玩不过来的游戏都玩一玩，然后就等着2月的几个重量级的作品了。

时尚公主DS

NDS	ETC
日版	CULTURE BRAIN
2006.12.14	1人



画 面：★★ 音 乐：★★
游戏性：★★ 操 作：★★★

暗凌



对追求时尚的女孩很有吸引力。

相信每一个追求时尚的女孩都希望能展示自己的理念，搭配出具有个性的穿着方式来，这款游戏就能满足女孩们展示自己的愿望，游戏中可选择的发型、上装、下装和鞋子的种类非常多，护肤和美甲的部分也设计得很专业哦，还有很多小游戏可以玩，一定对女孩子很有吸引力。

月莺



日本少女的梦想就是变身吧？

当然，本作并不会变身为魔法少女，不过实际上通过各种换装来打扮可以得到魔法少女的效果。本作提供了数百种服装、发饰任由玩家进行时尚搭配。化妆也可以通过触摸笔完成。这种在少女中大受欢迎的游戏在日本陆续出现，并且销量惊人地好。不过国内玩家应该没几个感兴趣才对。

世界传说 光辉神话

PSP	RPG
日版	BANDAINAMCO
2006.12.21	1-2人



画 面：★★★ 音 乐：★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★

月莺



有诚意的传说系列作品就是好。

经历了《暴风传说》的洗礼后，对本作也存在着一些质疑。不过在玩到后这些疑虑消失了，本作战斗系统完美继承了PS2的《深渊传说》，3D的战斗表现在PSP上给人感觉很好。在成熟的战斗系统基础上，又能让玩家自己创建人物体验传说系列各个职业的魅力，实在是不容错过的上佳作品。

翔武

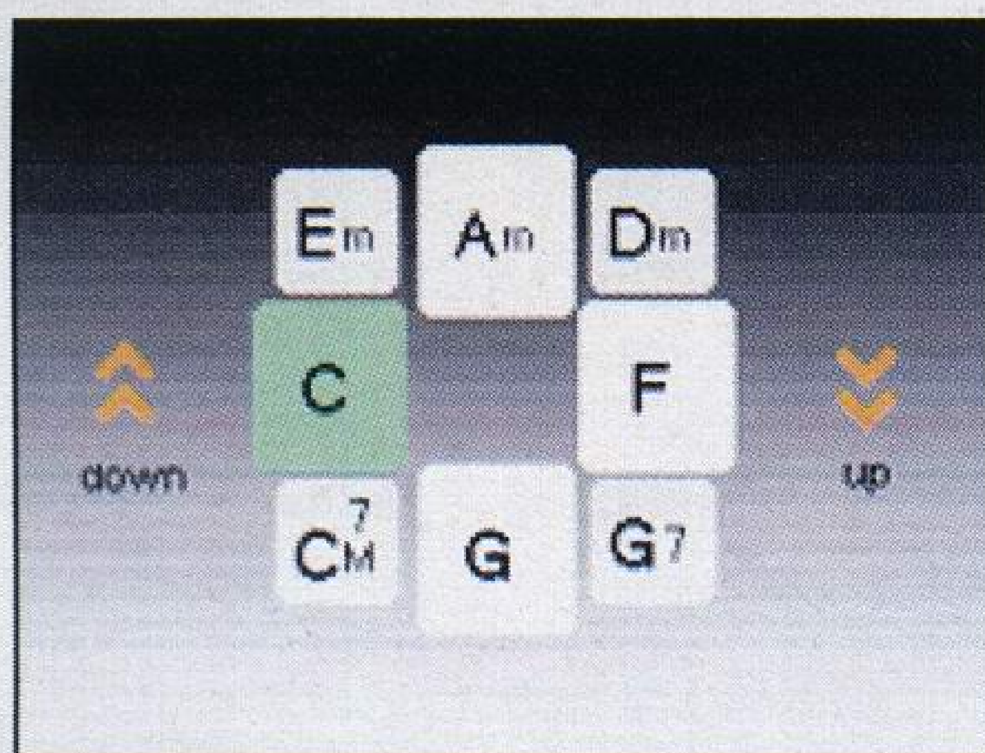


这次的作品让我看到了《世界》的希望。

《世界传说》系列在GBA上有过两作，都是以换装为主题的，这次在PSP上的标题名字没有换装了，看来NBGI要在PSP上开创《世界传说》的新系列了。这次的作品采用了职业系统，玩家的原创角色可以随意转职，此外还有《传说系列》中的一些人物登场，不过本作的不足就是登场的原作人物过少。

弹唱DS吉他 M-06

NDS	ETC
日版	PLATO
2006.12.21	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武　模拟吉他，原来NDS还可以这样玩。

虽然不会玩吉他，但是我一直对音乐都是很喜爱的。看到这个软件的时候感到非常有意思，通过触摸屏和方向键模拟了吉他的扫弦操作，模拟出的吉他音色也感觉很真实。由于不懂吉他，玩了几下后还是没明白，看来需要有一定的专业知识才行。希望以后会有模拟管乐的，这个可是我擅长的。



剑纹　模拟吉他节奏扫弦的软件，需要乐理知识。

这个吉他游戏可不是跟着节奏按键的节拍游戏，而是类似音乐软件的游戏。要想玩好这个游戏就必须懂得常用和弦，把和弦挑选好就可以演奏了。按十字键即时选择和弦，用右手在触摸屏上扫弦弹出节奏。本游戏的演奏法只有扫弦一种，可以弹出切音等效果，和弦组合和编排方式很多，比较专业。

麻将霸王DS

NDS	TAB
日版	MainNichi
2006.12.21	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★★



月莺　把麻将水平升级为专业吧！

月莺还明显记得不久之前评定过的《雀·三国无双》，本作和那个比感觉就比较专业了，麻将还分段位让我们只能苦笑。在各种方面专业之后，画面也就还是NDS应有的水平。没有噱头的麻将游戏也许只有热衷于麻将的人才能热衷下去。闲来无事的话，玩玩也是无妨的。不喜欢麻将的就算了吧！



岚枫　让麻将来得更猛烈些吧！

不出意外，这应该是小枫在DS上玩过的第三款麻将相关的游戏了。不过无论是中国麻将还是日式麻将，对于我这样的麻将盲（不是不会玩，而是不太玩）来说意义实在不大。让本作在画面的表现上只能说是中规中矩，系统也实在看不出什么过人之处，也许对于那些麻将狂热份子比较有吸引力吧。

和仓鼠一起生活

NDS	ETC
日版	InterChannel
2006.12.21	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



暗凌　饲养宠物的游戏很难有突破了吧。

饲养仓鼠的游戏在GBA上也有过作品，而DS上的这一作跟以前的差别并不太大，除了能直接用触笔抚摸仓鼠。毕竟仓鼠不像宠物狗，不能每天带出去散步玩耍，也没有什么可训练的项目，饲养仓鼠只是以观察为主，不过每一作里仓鼠缩成一团睡觉的样子都很可爱啊。喜欢仓鼠的玩家可以试试。



月莺　养完狗养猫，然后再养仓鼠？

宠物育成类游戏过去在BANDAI的电子鸡到达顶峰，随后就陷入了低潮。任天堂的《任天狗》大卖之后，该类型再次振兴了么？答案是：不！本作游戏方式还是比较传统的，仓鼠是很可爱，但是没有生命的仓鼠，实在是无法让月感到一丝“可爱”，也没有觉得能得到什么乐趣。本作在宠物游戏中也只算二流。

纳达尔网球

NDS	SPG
美版	Codemasters
2006.12.27	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★

岚枫



NDS最强网球游戏终于诞生了！

毫不夸张地说，本作除画面外即使跟家用机上的两大网球游戏系列（即VR网球和上旋高手）相比也绝不逊色。一直以来，网球游戏在游戏和真实两个要素上都是更倾向于前者。在本作中真实感被更加强调，发球局的优势明显较其它系列有了明显提高，玩家初上手时会比较棘手，但一旦掌握方法就会得心应手。

剑纹



虽然不够完美，但也是NDS上最好的网球游戏。

《上旋高手》NDS版非常差，画面差，帧数不足，操作感不行。所以玩到《纳达尔网球》时，我感到很激动。《上旋高手》的这些问题基本都没有，多个按键对应不同发球的设计很像《上旋高手》，但是操作感很好。画面很流畅，但是激烈的传接时会有些丢帧。职业模式增加了游戏耐玩度。

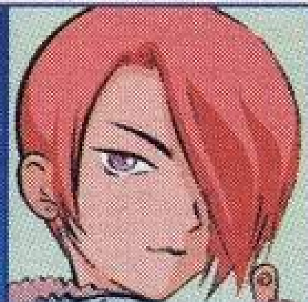
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER

NDS	RPG
日版	SQUARE ENIX
2006.12.28	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

翔武



DQM的对战终于不会无聊了。

这次的DQM和前三作相比变化很大。游戏画面采用了2D和3D并用的形式，看起来非常舒服，可以算DS上画面最强的RPG游戏了。怪物能力有了数值限制，不会再像原来那样出现都是999的情况，技能系的系统也使配招的选择上增加了很大的策略性。这次的作品对战比原来有意思很多，不要错过哦。

剑纹



不能错过的超级大作，吐血推荐！

这个游戏的画面绝对达到了目前NDS的最高水平，卡通渲染风格的角色非常好看，而各种风格迥异的世界也让人感动。游戏的音乐和音效也非常棒，系统设计出色，绝对能让你投入进去，你会发现本作可研究的东西实在太多了。Wifi模式采用记录存档，然后玩家和电脑AI作战的方式也非常新颖别致。

横山光辉 三国志

NDS	ETC
日版	ASNETWORKS
2006.12.28	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

岚枫



横山老爷子请一路走好！

相信喜欢三国并且年纪稍大的玩家有不少都在少年时代看过横山光辉所著的漫画《三国志》。虽然就人物造型上来说，横山大师笔下的形象跟我们国人心目中的相距甚远，但必须要承认这位大师和漫画在历史上取得的成就。能够在本作中看到那熟悉的漫画就很满足了，游戏方面真的只能用弱来形容。

月莺



游戏就游戏，漫画就漫画！

本作在日本被认为是一种新的游戏类型，并且还自造了一个专用词汇。首先承认漫画是十分不错，在原有经典的基础上加上音效，原画的详细分格更能让人细致地欣赏漫画，给老读者也有新感觉。漫画部分是不错的。不过游戏部分就实在很难让人满意。而且日文的漫画，对于国内玩家意义不大。

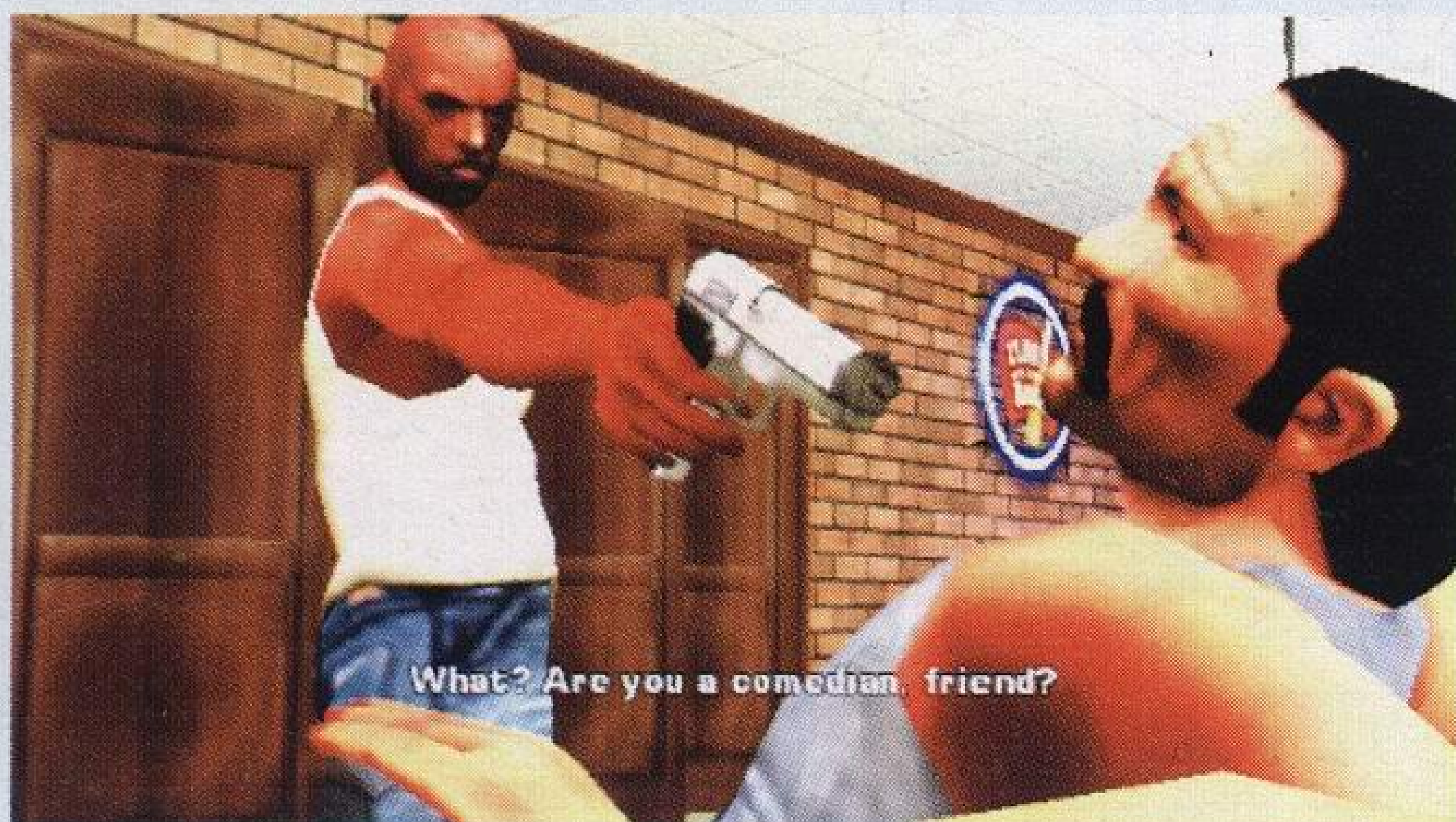
经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味

横行霸道 罪恶都市故事

PSP ACT
2006.10.17
Rockstar

Vic是最善良的GTA主角。



《横行霸道》简称GTA，游戏的类型是ACT。说到这个游戏的类型就让人觉得好笑，用ACT定义其实不准确，有人说它是RAC游戏也不全面。主要是欧美厂商不怎么喜欢发明新的游戏类型名词，要不这个游戏应该是FREE类型了。GTA前两作没什么影响，直到3代一下子风靡了欧美。其实不仅欧美地区的玩家喜欢，这个游戏在日本都很受欢迎。

我觉得游戏的主要特点有2个。首先就是高自由度，GTA的自由度之高已经没法用语言表达。比如完成一个任务就有很多方法，你可以买好武器直接杀入敌营，通常这样做的后果很惨；也可以去某些地方偷架直升机，进行重火力攻击。可见这些任务都是非常暴力的，所以完成任务的过程中很容易招惹到警方，这样一来任务就变复杂了。为了顺利完成任务，就要降低警方的通缉，同时还要小心对手的拦截。所以游戏中看似普通的任务就充满了变数，很多任务的难度都很高。另外，自由度还体现在交通工具上。比如抢劫出租车后，你可以玩“疯狂出租车”，驾驶着TAXI接客送客。抢到消防车可以进行各地的救火工作，而且驾驶车辆完成一定数量的任务后可以提升自己的能力。各种不同类型的车辆增加了游戏的玩法，这个特点就能消耗玩家大量的精力，难怪很多人说GTA是RAC游戏。当然，你也可以无视这个部分。

暴力要素是GTA的另一大特点。GTA最初被人们认识也是因为游戏中的暴力无处不在，主线故事情节围绕黑社会和街头暴力展开。虽然游戏中的世界是虚拟的，但是以美国街头为蓝本，所以显得很真实可信。游戏中的任务环环相扣，任务情节都是有联系的，并不是很多接任务游戏那种无关的任务，即便只玩主线任务也能让你投入进去。

GTA的暴力要素让这个游戏成为“毒瘤”，还记得美国发生的一些枪击事件被大众怪罪为GTA和DOOM等游戏的影响，其实这也是可以理解的。在美国那种和GTA类似的环境中，或者说能给人强烈代入感的环境中，游戏和现实的相似确实容易让自制力低的玩家难以分辨。也许某玩家最初玩这个游戏的目的只是为了发泄一下生活中的压抑，但是游戏的“自由度”却很可能让他误入歧途。

除了自由度和暴力要素，这个游戏还有很多革命性的地方。比如车辆中的电台系统就是个突破，因为驾车在游戏中占了很大部分，所以电台是不会被玩家忽视的。电台中的歌曲非常好听，玩家在驾车过程中相当于能够自动调整游戏的背景音乐，配合节奏强烈的音乐，驾车感觉更加爽快。电台主持人的解说也是一大亮点，他们搞笑的解说甚至能够吸引玩家去驾车，目的只是为了收听广播。

游戏中后期出现的各组织互抢地盘系统也增加了游戏的深度和耐玩度。玩家在城市中经过其他组织的地盘，肯定会考虑是不是把它占领了，也很可能碰到正在交火的两个帮派。当然，主角的地盘也会被其他帮派骚扰，被骚扰的地盘上的小弟会通知主角。如果这时玩家正在任务中，那么行动的先后顺序就要考虑清楚了。

GTA的城市非常大，画面也很精美，还有精彩的故事情节让玩家不至于自由到不知道干什么。但这个游戏不值得推荐，因为它太邪恶了。尤其是未成年的玩家，尽量远离GTA，不要忘了还有很多好游戏可以玩。





新年伊始，国内外对《口袋妖怪 钻石·珍珠》的研究也逐渐步入正轨，各种大网站、大论坛上都开始大量放出关于口袋妖怪培养、对战的研究文章。在新的一年里，游戏厂商和周边厂商还会推出更多《口袋妖怪》的相关商品，举办更多主题活动，《口袋迷CLUB》也将继续和广大读者一起研究这款掌机游戏名作。小编们在此祝广大口袋迷们新春快乐！

口袋妖怪道场 Vol.4



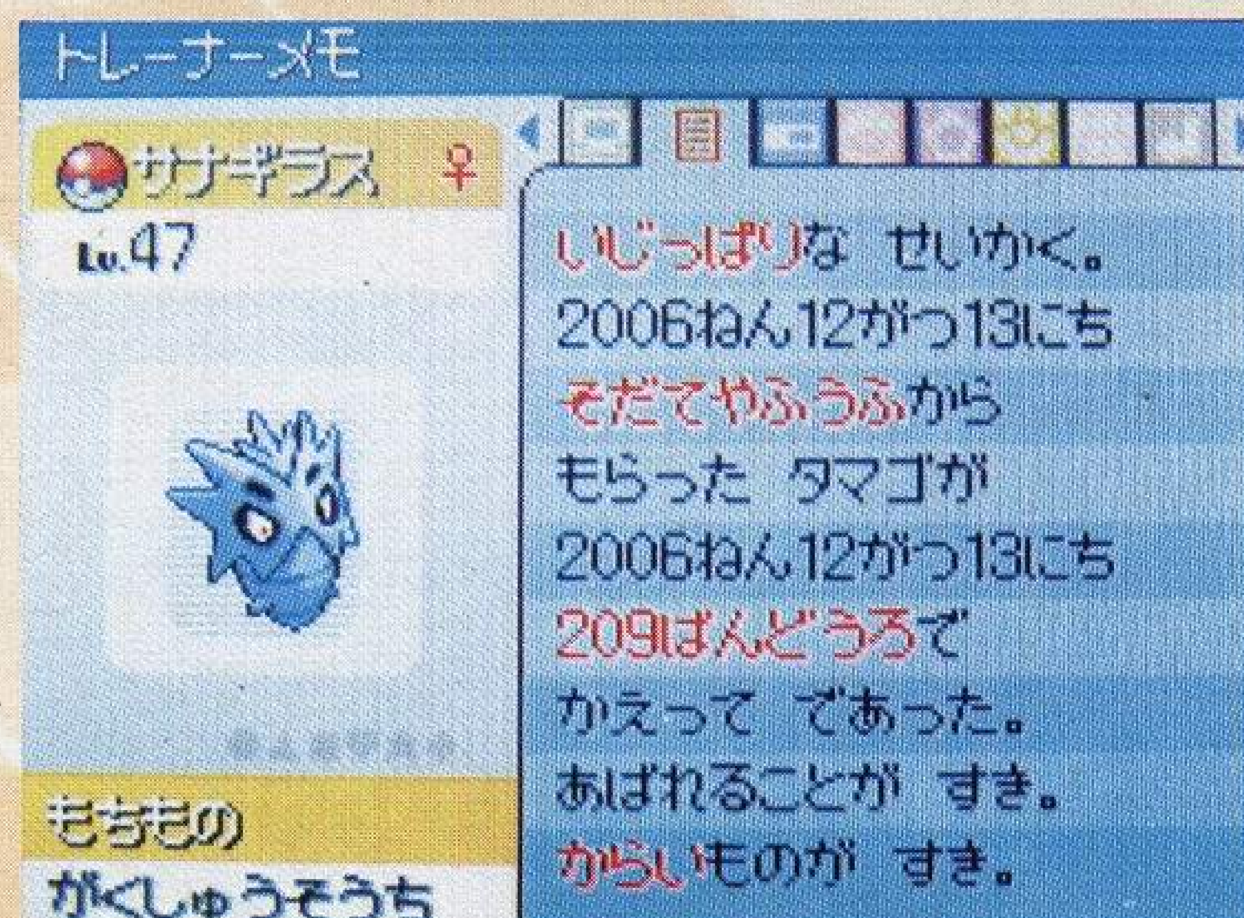
代理主持人：蓍子

◆大过年的泡在家里玩游戏，连续三天没有踏出家门一步，朝气与活力0。对于自己在12月31日就预见到过年的情景而事先储备了足够粮食的计划力感到颇为自得的古怪家伙。

不定期《口袋》失败日记（四）

在玩《珍珠》的过程中，蓍子再次觉得自己是个很常性……或者干脆说，很懒的人。美其名曰“要为培养强力怪物而努力奋斗”，但实际上，遗传配招之类的事不愿仔细想，感到最怡然自得的时候反倒是练级时的机械劳动。曾听人说“机械劳动对于工作繁忙的上班族来说是个很好的放松”，可是对于以游戏为职业的人来说，创造性的发想才是玩游戏的正确态度。究竟是脑年龄已经提前进入退休期？还是自己干脆就不适合做游戏编辑？不行，这么一想就完全没有退路了……

说回一直在培养的“沙暴队”，最近很多朋友都发来了自己的培养心得，还有一些读者直接把对战要领写成文章寄来，令蓍子甚为感动，同时也大开眼界。目前我们正在整理这些信件，估计近几期中就会选登一些读者的文章，和广大口袋迷们共飨。至于蓍子自己，现在正在参考上期中朋友们的建议培养No.248巨甲兽（バンギラス）。不过，惯于纸上谈兵的蓍子用起巨甲兽这种弱点多的妖怪总觉得不大放心，面对很多对手时都不知道该怎么对付，比如说右页这个家伙……还请大家指点。道场的命题并不是一期就完的，如果有朋友想对以前的命题发表意见，依然可以来函或者发帖，我们在这里恭候着诸位的高论。



←培养途中的作品，还没有进化到最终形态。这种对个体值要求高的怪物培养起来确实不易。

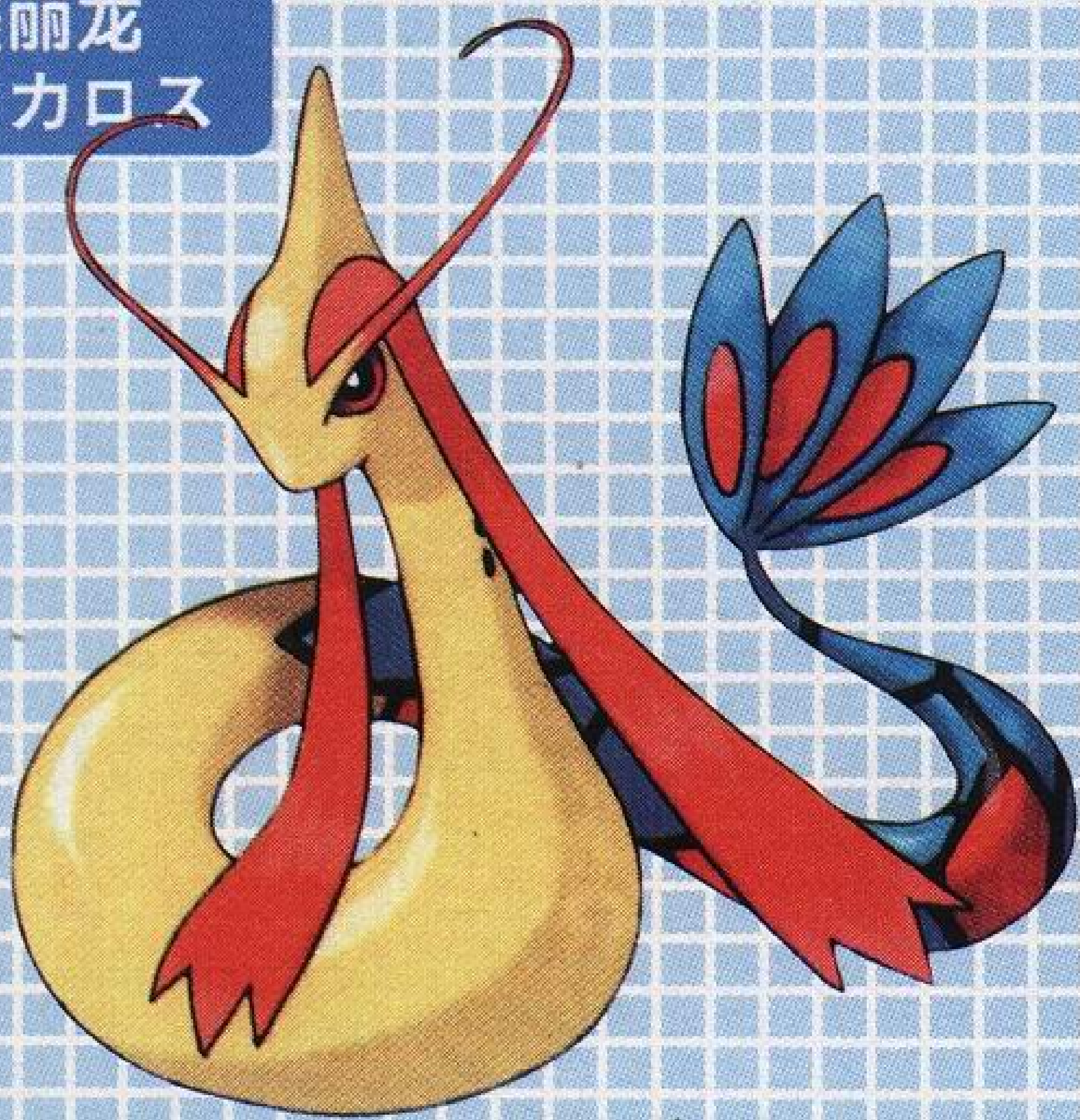
告别丑陋过去的瞬间

花皮鱼
ヒンバス



美丽度进化

美丽龙
ミロカロス





No.350 美丽龙（ミロカロス）	HP:95	速度:81
	攻击:60	特攻:100
属性 水 水	防御:79	特防:125

进化条件:—	
雌雄比率:50.0%♀·50.0%♂	颜色查询:粉
生蛋组别:水中1组/龙	捕获度:60
特性:神奇鳞片	初始亲密度:70
努力值:2特防	孵化步数:5120

高人高论

●口袋妖怪网 青眼终极龙：一般我用于选美大赛（美丽度已经满了……）。战斗中我一上来放剧毒，之后用乘浪，快没血时放挣扎，打了之后再用自我再生回HP以防万一。

●口袋妖怪网 toraoh：DP里新增加的比较有用的招数有催眠、黑雾、龙之波动、液体圈。催眠虽然以前就有，但是DP里命中改成70，又有了提升命中的广角镜，催眠会比以前受到更多的重视；黑雾的用处不用说了吧；龙之波动是威力90的特攻技，威力还过得去；液体圈，等于又多一个剩饭。在很多PM得到强化的DP里，这只PM差不多算是略微加强吧，不过幅度很小，不是很看好。

●口袋妖怪网 小F猪：我认为可以用美丽龙出色的耐久打出一片天空：剧毒+再生+潜水+液态圈/镜反射，道具用剩饭。利用液态圈+剩饭+再生的回复，配合剧毒来消磨对手（需要用之前的PM先消灭对手毒系、钢系、还有免疫特性的妖怪），然后用潜水消磨时间，磨死对手。

●口袋妖怪网 小小的诺：这个东西最大的作用无非就是下毒再生那么消耗下去，攻击技巧中本属性乘浪和冷冻光线都可以用。由于特攻比较突出，速度也不算很低，作为攻击PM也可以，更何况回复HP也相当方便，并且有破盾的催眠术。不过在DP内自我再生的PP减少到了10点，所以可以利用睡觉梦话两招来发动战术，由于特性的照顾，睡觉时物防为1.5倍。基本就只有这些了，美丽龙强归强，战术却不算很丰富。

●口袋妖怪网 heidaheiya：最近才得到美丽龙，真的是被它的美丽折服啊。废话少说，能力和暴鲤龙相对，不过用法还是很大不同的，偏重特殊方面一点，而且也没有暴鲤龙那么暴力。凭借不错的耐久和再生能力，美丽龙成为水系的重量级怪兽。先看耐久，最醒目的是特功，不加努力也有270多，防御极限有280多，再加上不错的体力，耐久有保证。当然，它也不是只有耐久，100种族的特攻虽然不那么暴力，但做攻击手还是够格的。优秀的攻击和耐久注定了攻击加辅助路线相结合。再加上速度81也很阴险，快过了不少正好速度80的PM，能力上堪称完美。

●口袋妖怪网 Enderbean：在DP里看到美丽龙在冠军战中出场时被震撼……老任似乎偏爱它啊，巨大而华丽的造型……实用的配招都被高手们说掉了，不过看到大量的剧毒消耗死缠烂打，总感觉不适合它的华丽和高贵啊。

●口袋妖怪网 银羽：美丽龙确实厉害，但捕捉它要实足的耐性，和极好的人品。

编辑无责任心得：

具备独特进化方式和强大实力的美丽龙从宝石版起就是很受关注的妖怪，珍钻版中不止一位BOSS使用它也充分说明了它的人气。有些玩家觉得水系在钻石珍珠中强化不大，但这也变相证明了水系妖怪原本的实力。看来，美丽龙仍然会在珍钻版的水系队伍中担当核心。

本期的道场主题：

傲视群雄的钢之战塔

No.376合金十字（メタグロス）从GBA时代起就是使用率最高的主力妖怪之一，即使到了钻石珍珠中，仍在使用它的玩家也大有人在。如果你喜欢这只强力的人气怪物，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些怪物的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）

No.376 合金十字（メタグロス）	HP:80	速度:70
	攻击:135	特攻:95
属性 钢 超能	防御:130	特防:90

我的口袋之梦

“口袋妖怪”，一个熟悉的名字。记得与它的初识是在小学期间。同大多数的玩家一样，我也是从电视上了解到有关精灵的事的。

它的剧情与众不同，世界观也不太一样。在动画的世界里，我们可以看到可爱的皮卡丘、妙蛙种子、小火龙、杰尼龟、比比鸟等可爱的小精灵与小智一同作战。在动画中还不时穿插着一些友情与信任的情结，比如比比鸟为了同类而与大嘴雀战斗，在战斗失败后，比比鸟进化了。就在那一刻我感动了！它的坚韧精神与为了同伴而战斗的精神彻底感动了我。我想只要看过这集的人都还记忆犹新吧。

正因为看了口袋的动画，使我越发地喜欢上了口袋的东西。像“口袋贴纸”，我就收集了数百张。口袋战棋也有一套，至尽还在与小伙伴们玩着。

与口袋游戏的初识是在GB上。在那一天，我看到了朋友手中拿着一台透明的机器——GB机。只见很多人都围在周围目不转睛地盯着方寸大的屏幕。而玩的竟然是口袋妖怪，当时我就很好奇。他们还不时地拿出图鉴（后来才知道的，图鉴是游戏中的），在地图上寻找“六尾”的出现地，当时真是羡慕死了。但当问及它的价格时，天啊200元！这对于当时的我可以说是一个天文数字。要知道像我这样一个农村的孩子，每个月的零花钱也就只有十几块钱而已。而且想买的话是不可能跟父母要的，他们不会同意的，甚至还会训斥我。

日子一天天地过着，在我小学毕业的时候，老爸终于给我买了台学习机（像小霸王的那种），多年的游戏愿望终于实现了。但我仍然念念不忘口袋的游戏。很想在学习机上玩口袋（当时知道游戏都是由动画改编而来的，像七龙珠、西游记等我都玩过）（编者按：《口袋妖怪》是先有的游戏后有的动画）。在初二的时候，我在一家小游戏店以40元的价格买了《口袋妖怪 钻石》（编者按：FC上的盗版卡？），当时已经临近暑假，在暑假期间，我几乎是废寝忘食地玩游戏。每天早晨7点起床，洗漱完后开始打。除了吃饭，我所有的时间都花在了游戏上面。（当然是要睡觉的啦！）有时甚至打到半夜一、两点钟才睡觉，导致第二天爬不起来。

可能是卡带的缘故，游戏经常掉档。而且剧情也不完整，原本有的东西都不知道什么原因地消失了。我不仅没办法通关，连四大天王是什么样子都不清楚。最后《口袋妖怪 钻石》光荣退伍，被我收了起来。



在初三的时候，我终于存够了200元钱，去买了台GB。当时又和老板讨价还价，最后还幸运地省了10块钱，真是开心！在拿到机子后，我向朋友借了些卡带来玩，过了不久，同学向我介绍了《口袋黄》，我便将它买了下来。我和我的同桌经常在上课的时候玩GB上的口袋。记得有一次晚自习的时候借他玩，结果被老师发现，把GB给没收了。老师答应放假的时候就还给我，那时离放假只有一周的时间了，那段时间，我们只能无聊等待……后来GB当然是要回来了，但从此以后我再也不敢带到学校去了。

高中一年的时候，我和小伙伴集资买了台GBC。看惯了黑白画面的我们被GBC吸引了。就像被磁铁牢牢吸住一样，因为我比他大，所以GBC一直跟着我，当然我也会给他玩的。由于资金不足，我只能再次向朋友借D版的《口袋金》和《口袋银》。那时，我们玩的是《口袋金》。金比黄的地图大多了，而且还有关东区。和黄的地图非常像，在里面可以坐轮船，可以玩赌博机，进入捉虫公园，画面比黄好很多啊！

在《口袋金》的世界中，游戏时没有钱买精灵球，我就去打GYM。为了达到GYM，我就必须升级小精灵们。于是我在草丛中转来转去，游戏时还不时会有手机打过来，问我要不要战斗，这也是一个挣钱的好机会，当然是不能错过的！D版真是害人啊！当我打到关东区的时候，因为与敌人对话时没有文字显示，以至使我无法摸清主线剧情，自然也就无法完成任务。最终《口袋金》也遗憾地被我收藏了起来。

在今年初，我看到同学手中的GBA，画面比GBC还好，而且屏幕更大，按键更多。在当时，我也才刚刚认识了PG，当时买的好象是48期。看到“严俊专栏”下翻新GBA的价格，只卖330元。而且48期的《口袋妖怪不可思议的迷宫》更使我喜欢上了GBA。后来又听说网上可以买到二手的GBA，我便去看了一下。有最低价的，才卖到230元。于是我和小伙伴把GBC卖了（因为GB坏了，而且根本没人要，所以现在还在我的床边躺着呢）。GBC卖了150元，但因为PG的内容新颖，而且是介绍我最喜欢的游戏，我便连续地邮购起了PG。只要有关口袋的书，我几乎都会买。像《口袋收藏大图鉴》《口袋迷》《口袋DP攻略本》，我都有买的。现在《口袋迷6》又出版了，我也是第一时间订购的。从我认识PG到现在，我大概已经买了200元左右的书了吧，但我并不后悔，因为如果没有PG，也许现在我可能还不知道NDS、PSP，甚至连《口袋DP》都有可能不知道。

口袋的动画与游戏也是有差别的。在游戏时，你只能单独作战，没人能够帮助你。也不会有感人的事件，这也许就是游戏与动画的差别吧。如今看着DP的攻略，我只能默默地流着口水。但相信总有一天，我也会有NDS的，现在的我正在为GBA而奋斗着，希望早一点可以存够钱。

口袋游戏与动画是相辅相成的，虽然我只看过一部分的动画，玩过的游戏也只是沧海中的一栗，但它们在我心中的位置是没有东西可以代替的……

——福建海龙 倪志雄

岚枫留言：倪志雄同学的来信非常朴实，没有华丽的文笔，也没有细腻的感情和心理描写。但却就是这样一篇非常平淡的小文，表达了他对口袋的那份真诚和喜爱。我在这里只想跟你说：游戏固然是件快乐的事情，但知道如何去享受游戏的人一定会更加快乐的。至少就我看来，你做得还不错哦！继续努力吧，加油！



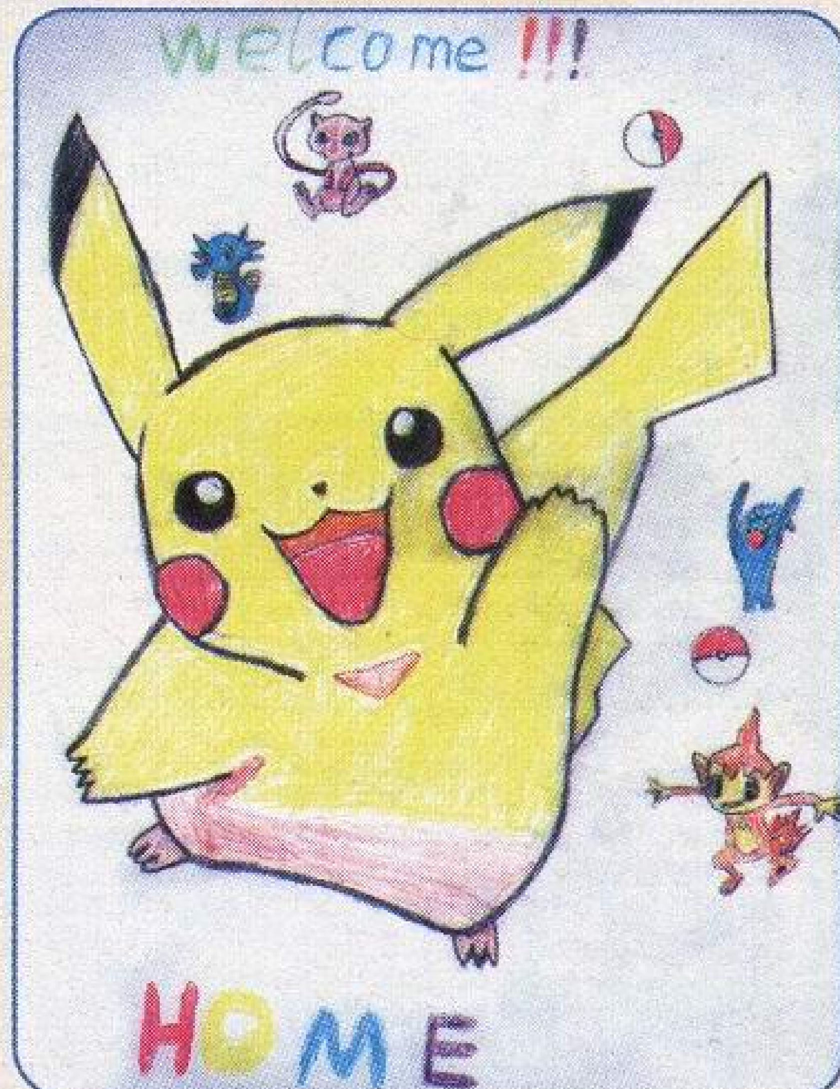
↓非常出色的铅笔画稿，高MM的绘画水平相当不俗，跟编辑部联系一下吧。(天津 高月)



←PM的形象还不错，但是人物的比例似乎有些问题。还有下次记得不要把画稿钉在信封上哦，取下来时会比较麻烦(江苏南通 吴莹)



↑曹MM的画实在无可挑剔，出手即是精品。(重庆 曹嘉兮)



↑下次再画时最好把背景画得更饱满一些，PM们的形象还是很不错的。(辽宁 吕建宇)

来自福建海龙的倪志雄同学和天津的高月将获得编辑部赠出的EZ4L烧录卡。希望广大口袋FANS要继续积极参与哦！



Wireless Fidelity WORLD
Wi-Fi天下

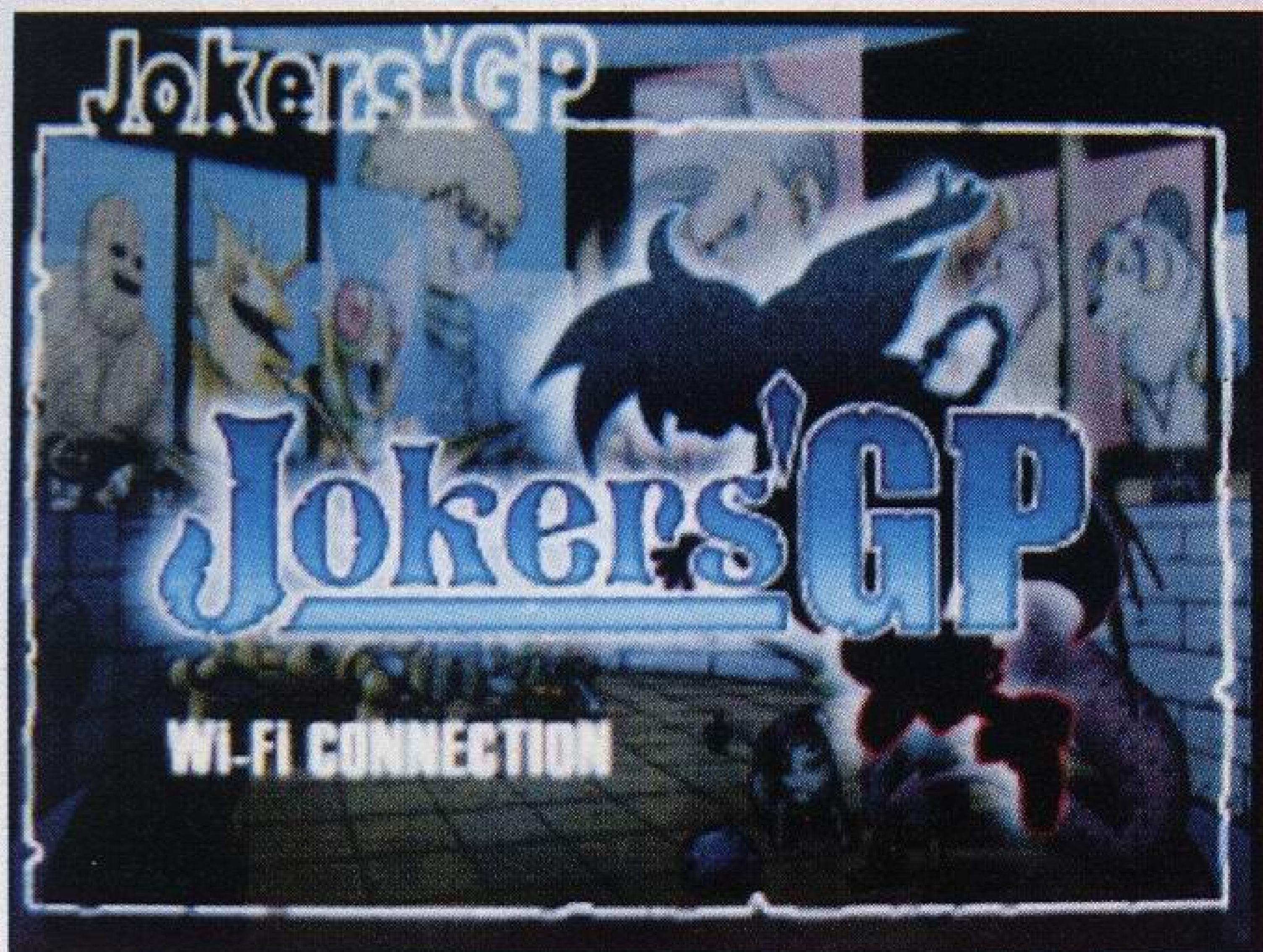
NDS大作《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》如期发售了，本期攻略部分为大家献上了本作的攻略和部分研究，Wifi天下栏目则为大家献上本作的Wifi模式。有意思的是本作的Wifi模式不同于其他游戏与人对战或者合作的玩法，而是把自己的角色存档登记到网络中，玩家登陆后就能和其他玩家的存档进行对战了。

ジョーカーズGP模式是收集所有登陆该模式的玩家存档，系统把这些成绩做成排名榜。登陆Wifi对战时，本机的玩家可以对自己的怪物使用命令或者设置战术，对方队伍则不是由玩家控制，而是根据该队伍的玩家设定和已经设定好的战术由电脑AI托管。玩家实际上是和电脑对战，所以只要下载得到对方的资料，进入战斗后的战斗速度非常流畅，不受网速限制。并且电脑AI非常强，不用担心对战无趣。



菜单说明

在主菜单选择WI-FIつうしん，进入WIFI模式。这时会看到两个选项。



ジョーカーズGP：参加WIFI模式的GP大赛

WI-FIせってい：WIFI设定

Wifi设定和其它游戏一样，设置NDS的Wifi网络连接，不再详述。选择ジョーカーズGP进入Wifi模式的GP大赛。这时会看到4个选项。

せつぞくする：连接网络。



とうろくセットアップ：登陆设定，在这里对自己队伍进行设定。可以交换队中的怪物，还能给怪物换装备，改变作战战术。チームめい是队伍的名字，しゅしんち是你的出身地，这两项是必须要填写，否则无法登陆网络。这两项随便填就行。设定好后，选择最后一个选项确定。全部完成后，选择せつぞくする连接网络。

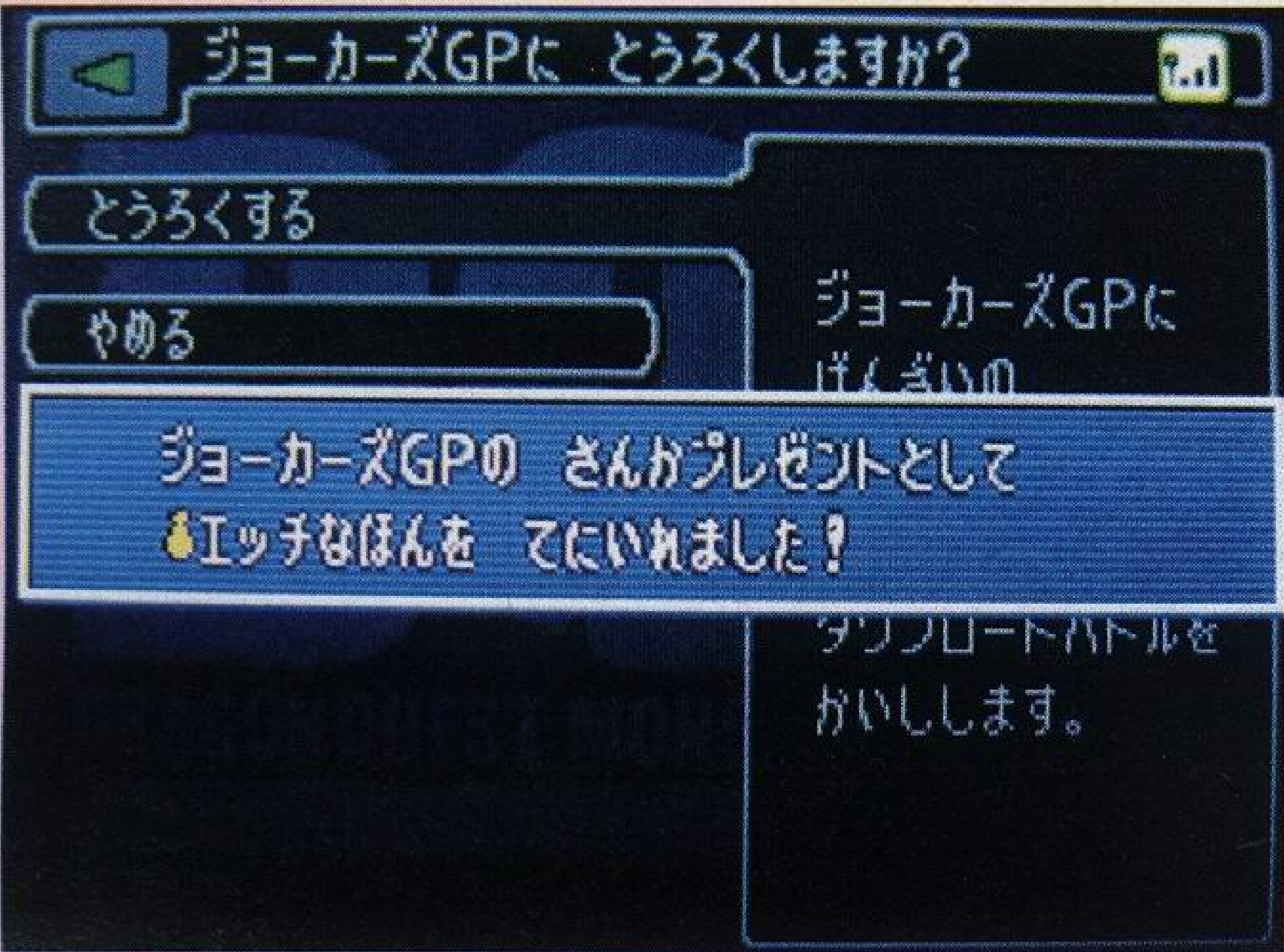


由于存档是登录到服务器上的，所以登录存档10日内，如果不进行登录更新，原来的存档会在服务器中消去。这时只能再次重新登录。

比赛说明

RANK		チームめい	しゅっしんち
N	1ST	クォーツ	デオドラン島
N	2ND	だいさんげん	そのた
N	3RD	だいさんげん	そのた
N	4TH	SATSUGAI	おおいた
N	5TH	JOKER	みえ
N	6TH	THE♥TOUCH	おきなわ
N	7TH	ごめんなさい	ヨッドムア島
N	8TH	まおう	ヨッドムア島
N	9TH	ローライト	ほっかいどう
N	10TH	マスターガジェット	そのた

さんかする：参加比赛
ランキング：查看前十名排位
ユーザーステータス：查看自己上一次的队伍资料。登录后随机抽选一件物品作为礼品。



选择参加比赛，进行正式登录。登录成功后，大会的工作人员先发表目前最新的前10名排位情况。



公布完排名后，工作人员公布这次你将对



战的5名对手，随后就要开始正式比赛了。正式比赛和单机中对战电脑差不多，只不过玩家的队伍肯定比电脑的要厉害。每场战斗胜利后会给一个道具作为奖品，连续胜利5名对手后可以获得一个重要道具，而且是必须通过Wifi模式才能够获得到的。大家加油吧！

	RANK	チームめい	しゅっしんち
1せんめ	5000	ショボ	いわて
2せんめ	2500	あの	ちば
3せんめ	1000	ラララン	みやざき
4せんめ	750	SHINスピリッツ	かがわ
5せんめ	500	トンヌラ	ほっかいどう



←屏幕中显示对手的队伍，根据对手情况判断战术。



→进入战斗画面，胜负在此一举。

PG总动员

小编的轻松驿站 第八回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

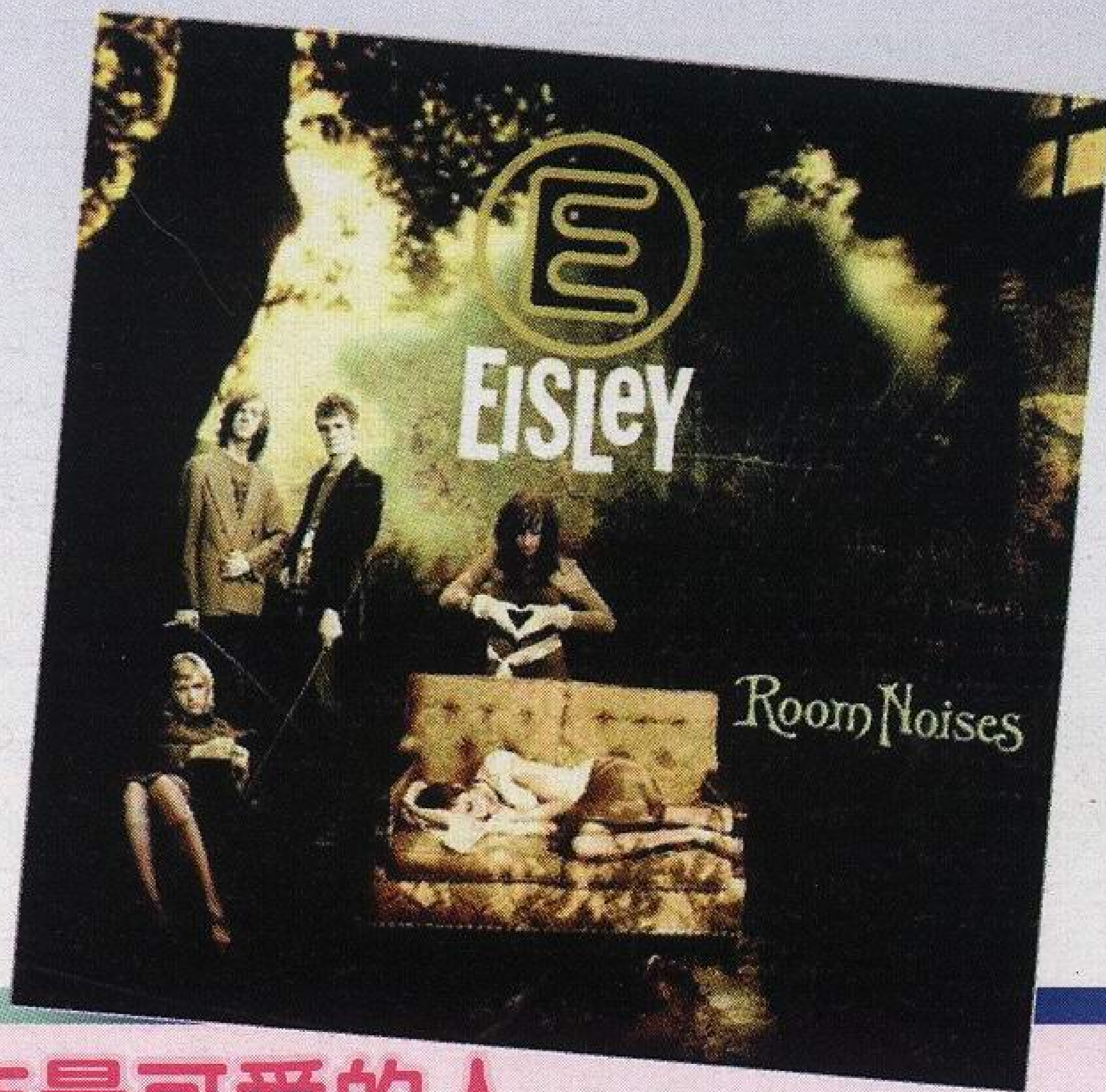
2006年我的最爱与感动（一）

剑纹的见与闻

2006年就这样过去了，每到新年都会感叹时间之快。总结2006年，第一个变化是我回家的次数骤减：从2005年的每月1次，降到06年半年才回家1次，强迫我实现了“想家，不恋家”的原则。第二个变化是2006年我去的地方很少，整年几乎只在住处和编辑部往返。第三个变化是听音乐的数量剧增。你知道吗？我们上班时集中注意力的最好方法就是戴着耳机听音乐。因为编辑部实在是太嘈杂了，这不，我身后的岚枫现在正在以每秒180拍的速度疯狂地敲打键盘，有些人正在大呼小叫对战《街霸3.3》，有些人在交流游戏经验，还有些人也在码字，好像还有打呼噜的声音……所以在编辑部中，音乐给我带来了安静。有些矛盾的说法呀！

2006年印象最深的专辑

2006年我听了很多音乐，保守估计超过1000张专辑，也就是每天听3张以上的不同唱片。不要惊讶，因为我们上班的时候可以听歌，下班的路上也可以听，所以这个数量并不夸张。给我留下印象的专辑很多，比如Nellie McKay《Pretty Little Head》、Sonic Youth《Rather Ripped》、Butterfingers《The Deeper You Dig》、Pink《Im Not Dead》、Nelly Furtado《Loose》……实在太多，就不一一列举了。说来有趣，今年给我印象最深的专辑是2005年Eisley乐队推出的《Room Noises》。也许是办公室的环境问题，初听这张专辑就被其倾倒了。清澈又带点忧伤的女声，简单的歌词和诱人的吉他和钢琴旋律，能够轻易捕获听者的神经，属于过耳不忘的那种声音。最喜欢“Brightly Wound”这首曲子，两姐妹Sherri和Stacy交替地唱着，抒发了她们的少女情怀。



2006年工作中的感动

由于工作的原因，我能够接触到一些平时不易接触到的人，他们的行为给我留下了深刻的印象。比如，62期软硬派栏目介绍的eReader软件的作者。当时我联系上他，问他对杂志介绍这款软件有什么意见，他说没有问题，自由、免费、开源是GNU开发者的宗旨。他甚至不要求留下任何个人信息，一直在默默地开发着多种软件（Cheat Master和众多汉化作品）。还有很多种这样的人，他们不留姓名，不图名利，“在蔑视一切知识产权的世界里”做着自己的事。

2006年最可爱的人

这是我2006年的幸运。我很想养只猫咪，于是碰巧找到了猫咪有约论坛。按照那里版主的说法，它是个“阴盛阳不衰”的论坛，但情况是论坛上mm占了绝大多数。无论年龄大小，她们都是最善良美丽的女人。她们用自己的时间和金钱，冲在救助流浪猫狗的最前线。用幼弱的身体，阻挡和反抗虐待动物的变态。她们中很多人真心爱动物，另外一些人则是对生命的尊重。可以肯定的是，救助流浪动物的mm们没有任何利益可图，除了看到动物获救时获得的满足和安慰。



→路路，去年参加猫展时担当猫女。就是她救出了小白，然后小白被我领养，现在叫做线条。

月言莺语：在世界的中心呼唤“月”！



陕西省西安市陕西示范大学附属中学高2007级七班的正太诸君，别看左右，就是你，李海＋狐朋狗友（A＋B＋？），你们的信月莺少将——也就是我收到了！本大人居然花了极其宝贵的10分钟来看你们的信，你们还不跪下来哭着感谢我？

但是！看到你们那么认真的看本少将写的东西，少将我也是深感欣慰。你们的提的意见我已经收到了。你们说的副标题“阿斯兰后宫物语”也算是本将EG的开始，不过鉴于当时刚来不久，不可以做太过分的事情。为了展现本少将的英明神武，决定虚心吸取你们的意见，以后并加以改进。

但是！你们居然敢质疑本将军的做法，就不怕我把你们送去西伯利亚挖煤或者开着扎古！去战况最最最激烈的前线当炮灰，别说碰到高达了，箭鱼战斗机都能让你们死100次啊100次（笑）。《敢达在线GNO》有什么不好？啊（面目狰狞状）！你们几个逃兵，本少将要把你们送上军事法庭！

但是！《敢达在线GNO》嘛，还是算一个消遣游戏，《谱系》的数据让人感觉比较能带入一年战争。本少将使用大扎姆用的很爽啊（笑）。可是由于代理商的无能，BUG无法解决可以忍受，但是光是对于GNO的前景过于乐观，没有行之有效的推广办法，使得根本没有什么新力量加入，老玩家不断流失，使得服务器死气沉沉，难有作为。加上点卡又很贵，鉴于这里的读者绝大部分都是学生。于是本少将在这里宣布：不再建议读者为了和本少将一起战斗而加入这个游戏。何况这还是一场必定失败的战争。过去不负责任的胡闹，也请大家多多包涵。

但是！吉翁之魂不灭，只要有游戏在，我们的战斗就没有一刻停止过！来吧！正太诸君！今后让我们一起去奋斗！一定要掌握地球！ZICK ZEON！

吉翁宇宙军指挥本部
月莺少将

超级华丽究级无敌的粉红色MS终于入手!!

月终于买了PSP了哇咔咔（手舞足蹈状）！像偶这种穷山沟里的孩子，穷了大半辈子才狠心买下的……



不过感觉PSP的这个粉红色比较暗，如果更鲜艳一些感觉会好一些。另外如果男生拿来玩的话，的确给人很有“基情”的感觉。

本机其实是替在老家的姐姐买的，春节回去就要完璧归赵了……（’3’）

无机一族们，月与你们是一条阶级阵线的！(>_<)=b

忙忙碌碌又一天 晃晃悠悠又一年

庆祝一下《机战》新作终于有着落了

作为机器人爱好者，去年还在说胖子不厚道，结果今年就来了个惊喜。虽然谈不上什么大的惊喜，但还是那句话，有总比没有强。

不过这比GBA稍强的画面，再加上没有语音，也挺郁闷的，必杀技又要自己去喊了。说起来，这次的参战作品中，UC系又被光荣地开除了，SEED ASTRAY倒是加入了，难道说UC系已经无法作为圈钱手段了吗？我个人认为，《机战》中高达太多了也不好，确实应该给更多其它作品展现的机会。

记得原来玩《机战》时，很偏爱真实系的机体和机师，不过最近一两年受了不少热血超级系动画的影响，口味变了很多，真是十年河东，十年河西啊。

新参战的作品中，五色狮子组成的百兽王真是勾起了童年的回忆啊。感慨发完，最后贴两张图，给大家看看真实系化的百兽王和原型。





我终于知道人民币为什么改版了

前两天，我的一位朋友突然发短信给我，说自己在上无人售票的公交车时，把100元当成旧版1元钱扔到了自动投币箱里。坐过无人售票车的朋友肯定都有这种常识，一般自己身上只剩大票的时候，都会站在售票箱边上收其它乘客的钱，就当是找钱了。但这100元，也不可能收99个人的钱啊。再加上这家伙只坐两站，这回好玩了。

无奈他只能随车回总站，到那里把钱给他，结果多坐出去10站。我现在终于明白1元纸币为什么改版了。

差不多该回归到本期标题了

现在说新年快乐已经有些晚了，就祝各位在新的一年中各有所成吧。

当各位拿到书的时候，也差不多是我来到这里两周年的时候。时间过得确实很快，从那时刚从学校出来在这里工作，到现在已经有两年了。

2005年1月10号，我正式来到这里，那时正是《掌机迷》改名为《电子天下 掌机迷》的第一期也就是27期。不过当时没有笔名，一直在匿名写一些东西，进行着日常工作。后来有了自己的笔名，说起来这笔名到底什么意思我到现在也没想出来，当时只是随便把两个字一拼，没想其含义，所以很多人问我笔名的含义，我真的是回答不出来，不是刻意隐瞒－ －。不过也无所谓了，我本来就是个低调派，不太喜欢风头，只要有人能记得就行了。

新的一年开始了，今年也要继续努力，多谢各位长期以来的支持了。



最后在这里澄清自己一下

上期杂志出了后，有朋友看到我总动员那页，就在QQ上说我原来是各种控，什么姐控、妹控的。开始我还纳闷，后来一看杂志才发现，原来忘记加上这个投票是来自传说官网的结果了。哎……虽然我前段时间被《世界传说》中的圣诞装萌到过，但我真不是各种控啊。

暗凌半月小事记

各位读者朋友新年好，不知道大家的圣诞都是如何度过的呢，我度过了一个非常有趣难忘的圣诞哦，事情要从24号的平安夜说起。

平时每周末都会聚在一起腐败加聊天的一群朋友决定24号凌晨去KTV玩，并早早地订好了包间。我考虑了一下，貌似以前还没有这样的经历，高中的时候都是在晚自习中度过平安夜和圣诞节的，大学的时候都是玩游戏睡觉平淡度过的，只有去年圣诞和死党去西单泡了一下人海，但也是12点之前就回家了，于是我决定同去KTV。原来跟我们有相同想法的人还不少，1点多到达指定集合地点的时候发现先到的人都坐在大厅里聊天，因为订的房间还没有空出来，结果我们一直等到2点。

真看不出那帮人居然还隐藏着平时不轻易显露的功夫，从男男对唱的《广岛之恋》开始我就一直处于目瞪口呆大脑混乱的状态，男男对唱没什么，不过那假以乱真的女声实在是无法用语言来形容。接下来的《北京一夜》更加重了我目瞪口呆大脑混乱的程度，原来除了能唱女声之外，朋友S居然还音域宽广。再之后我听到了《圣斗士星矢》、《花仙子》、《魔神Z》的日本版主题曲，不是原声是真唱哦……我拜服了！

众人尽兴地吼到早上7点多，然后满足的各自打车回家了，我在脑袋沾到枕头之前一直在回味之前发生的事情，有趣，太有趣了。

到下午3点，我很不情愿地被朋友B的手机短信叫醒，就是上次说要买PS3的朋友B啦，跟他约好4点在某地铁站见面后，我觉得时间尚早，就放心地继续睡觉。结果这次睡过了，再次醒来的时候已经快4点了，老天作证我真的不是故意放人鸽子的啊！>_<

可怜的朋友B没有人陪，所以就拖了同样可怜的我出去看电影吃饭，嗯，当然是他请客啦！看完《黄金甲》吃完日本料理回家就已经11点了，2006年值得纪念的平安夜就这样过完了，圣诞节是星期一，上班上班。

追记：当天觉得尴尬的事件一是朋友们帮我点了很多歌，结果我都不会唱，有些甚至听都没有听过；当天觉得尴尬的事件二是发现日本料理的菜单上有好多字我不知道怎么念，书到用时方恨少啊！

当天觉得遗憾的事件一是没有用手机拍下KTV里大家头戴圣诞帽和鹿角头饰的样子，错失良机啊；当天觉得遗憾的事件二是电影票买得太晚没有选到好位置，在半躺状态下抬头仰望加左斜视看完了一场电影，好难受。

我的新年九大愿望

1. 希望世界和平，前几天和朋友吃饭时开玩笑谈到玩网络游戏时的各种下线理由，军校毕业的朋友笑称要去参加战斗也是理由之一，希望这样的事情永远不会发生。

2. 希望父母身体健康，去年夏季请假一周前往上海探望遭遇车祸的老妈，希望我不在老爸老妈身边的时候他们都能健康平安，不再遭遇类似的飞来横祸。

3. 希望朋友开心快乐，和女朋友分手、工作劳累、考研辛苦都成为已经过去的事情，希望所有的朋友都能过得开心快乐，带着笑容度过新年的每一天。

4. 希望《掌机迷》越来越进步，被越来越多的读者朋友们所认识和喜爱，PG让我们认识了很多人很多事和很多游戏，希望PG仍然是大家的好朋友。

5. 希望生活能够过得更充实，来编辑部工作这么久了，连近在咫尺的青年湖公园都没去过一次，说出来实在惭愧，今年要多去户外活动，不能总闷在家里了。

6. 希望能够坚持自己要做的事情，不要中途放弃，没有毅力是一直以来的坏毛病了，三分钟热情是做不好任何事情的，一定要坚持再坚持，目标一定能实现。

7. 希望能玩到很多好的游戏，作为一个游戏爱好者，我当然希望能在众多佳作的陪伴中快乐的度过这一年，同时也不会忘记献上和其他小编努力撰写的攻略。

8. 希望能看到很多好的动漫，ACG不分家嘛，除了游戏之外，有动漫的滋润才能过的更快乐啊，我不会介意被人说成是御宅族，让动漫的暴风雨来得更猛烈一些吧！

9. 希望能养一只宠物，本来我就喜欢小动物，看到剑纹家的线条很是羡慕，但是又怕自己照顾不好宠物，毕竟我小时候是真的养什么死什么的……

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《银河战士弹珠台》最速挑战

挑战者：怀恋众黄昏

最新记录



挑战项目：DS《银河战士弹珠台》，单独任务模式（Single Mission），古代神殿关卡（Artifact Temple）的最速完成时间。成绩：00：48：12

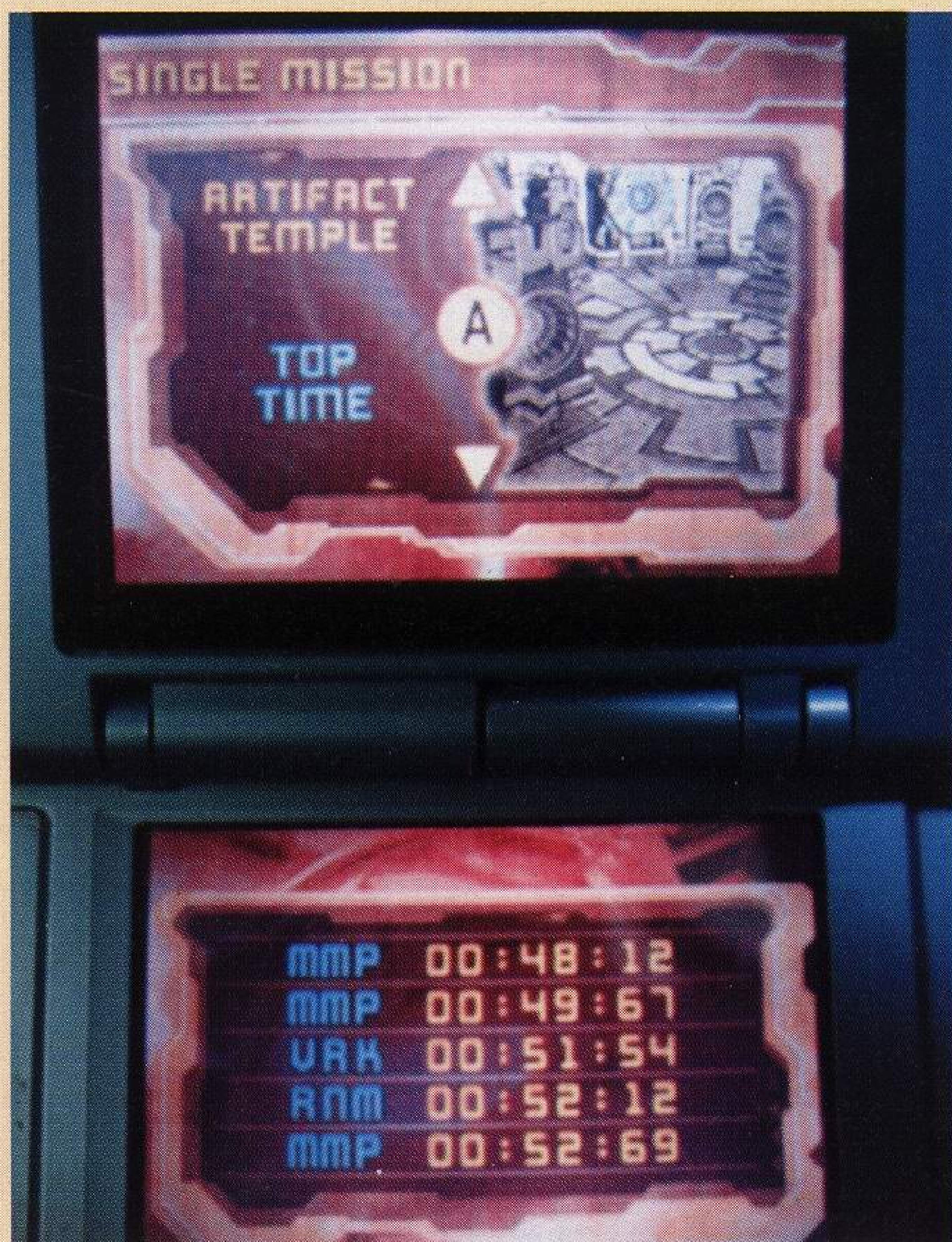
发售已久的NDS游戏《银河战士弹珠台》是一款堪称弹珠台游戏的巅峰之作，无论手感，还是游戏要素，都堪称一流。作为一个弹珠台游戏爱好者，我自然不能放过如此佳作，好好研究了一番。

众所周知，弹珠台游戏一般都以追求最高分数为最终目标，运气和实力都占很大的因素。但在最高分数的挑战上，我对自己没什么信心的，目前最高分才18，520，110，在高手眼中，这点分数肯定少得可怜。而我这次要挑战的是“Single Mission”中“古代神殿”（Artifact Temple）的最速挑战。

这个关卡的目的就是要用球撞击古代神殿的12个机关，将它们一一开启，最后将球送回到中间出现的光束中即可。挑战内容为全程所用最短时间。下面就让我为大家讲解一下：

首先会从下部弹出一个球，将球打进中间的光束，便会激活整个神殿。完成这个过程后，才能用球撞击分布在地图各个位置的机关。在这个过程中，完全没有失误一次性就将球打入的时间应为4″60。虽然没有一点失误，但这并不是最短时间，我也是在偶然中发现了一个更快的办法，那就是在球从底部蹦出来的时候，交替快速的点击左右挡板，成功的话，就可以降低球蹦出的高度（球斜着出来），减少球在空中运行的时间。如果运气还好一点的话，球会直接蹦到上面的挡板上，这样就能快速将球打进中间的光束，时间大约在3″70左右（因为我成功次数不多，具体时间可能会有出入），比普通方法节约了1秒钟左右，虽然很不起眼，但在时间挑战中，每秒都很重要。不过还是要说，这种方法虽然比通常方法快，但存在不确定因素，需要一定的运气，所以并不推荐，写出来也是为大家介绍一种更快的途径。但在挑战的时候，这个过程所需的时间最好不要超过4″60，否则就Retry重来吧。由于这个过程是挑战中唯一可以控制的时间，后面都具有很大的不确定性，所以这第一步要走好，4″60是可接受的最长时间。

整个挑战最关键的部分就在于用6个球撞击12个机关的过程了。12个机关中有8个分布在上屏，4个在下屏，每个机关都需要撞击两次，第



一次点亮，第二次撞击才能开启。最难打的莫过于上屏两边45°角的机关了，几乎只能靠上屏的挡板才能打进，而角度和力度都不好掌握，所以能尽快将这两个机关开启的话，挑战才会更加顺利。由于上屏分布有8个机关，所以上屏的挡板控制非常重要，挑战的时候，你的眼睛务必要将两个屏幕的情况都观察到，手眼并用，切勿只盯住一个屏而把另一个屏的内容忽视了，颇有点“左右互搏”的意味。起初可能会有点不习惯，但玩得多了也就熟练了。还需要注意一点，就是这个过程中，会有一个BOSS飞来飞去干扰你的行动，它会丢下炸弹将球粉碎，球的最大个数为6个，当球减少后，可以通过撞击中间最顶端来增加球的个数。由于这个过程需要实力和运气并存，不确定因素实在是太大了。但我经过反复挑战，总结出几点心得，愿与大家一起分享：1.当6个球刚蹦出来的时候，尽量让它们在上屏待的时间久一点，首先开启上方的机关，能先开启两边45°角的话最好。2.尽量保持球的个数，球越多，球之间相互碰撞打到机关的概率就越大。在6个球球刚出来时，BOSS就会前来捣乱，如果球被破坏两个以上，最好重来，因为即使可以通过一些方法补充球的个数，但都需要花费相当长的时间。3.不要乱按挡板，要用一定规律，看准时机再按，争取练到“指哪儿打哪儿”的境界。

当开启全部12个机关后，中间出现光束，把任意一球打进即可。都到最后关头，切不可心急，否则会前功尽弃。

经过反复挑战，我最后的成绩是48″12，但这个成绩并不是最理想的。打出这个成绩的时候，我全部开启机关只用了30秒左右，但这时BOSS前来捣乱，我为了避免最后一个球被破坏导致挑战失败，躲开了BOSS的攻击，其间由于过度紧张，导致最后将球打进中间的光束用了10多秒钟。但30″左右开启全机关已是我遇到过的最快速度了，相信也快不了多少了，由此推定游戏的极限挑战成绩在35″左右，很遗憾的是，我此后再也没有到达过如此的速度。所以将这份挑战心得写出来，抛砖引玉，希望能有更多的爱好者创造出更好的成绩来。

《节拍精英》高分挑战

挑战者:KittenV

最新成绩

这个叫《节拍特工》或叫《精英节拍团》的美版《应援团》……感觉比之前日版的要难一点点，歌也没有日版的好听啊。也看到有很多人都打出了相当华丽的成绩，就让我来做个华丽的了结吧。

非常不容易啊，达到这样的记录。我的手差点残废掉说。经过那几个下午的苦练，成绩显著呀！首先是最终关第一首歌达到全300，1412590分；之后又练了好久，但无论如何也无法使最后一首歌全300了……残留了3个100，5042750分，还算不错。前一首歌还好，要达到这成绩多练几十遍也就行了；那最终歌曲真是BT，那么多应援盘，转得晕死，手也酸死。要只是盘也就算了，大不了手豁出去。可它每次都紧接着个13连，刚转完盘就要立刻点，总是因为手太酸点不准。所以为求保险，每个盘我都没转到最后，不然分也许能再高一些。其实我都不敢相信自己能应援出这个成绩，激动之余回想了一下，觉得要得高分除了节奏感强和对曲子熟悉以外，大概也就剩练了。应援次数多了，总有一次能成功的（这又牵涉到概率学的领域，设每点一次打出300的概率为0.9，打出100的概率为0.1……）。另外还不能心急，有一阵只想赶快达成目标好封神，结果屡打屡出100，疯了都。之后休息了一会，调整了下心态，才终于成功了。

还是习惯叫这游戏为应援团，虽然已经完全变成另一种味道了。应援好啊，振奋人心啊，喜欢应援的同志们继续加油，无数的300在等着我们！



1980-2007

掌机的过去，你真的了解吗？

文、责/蓍子

在告别了风起云涌的2006之后，掌机界迎来了充满未知的2007年。历经一载风雨，掌机市场的局势呈现出了很大变化。我们在2006年中看到了很多耐人寻味的事件，见证了很多充满戏剧性的转折。应该说，掌机界从来都是如此。商场上的转机倏忽而来，转瞬即逝，复杂多变的局面构成了充满传奇的掌机历史。

喜欢游戏的玩家们无时无刻不在关注着掌机的变化，各路游戏媒体也在时时刻刻报道着掌机界的细微动向。很多掌机爱好者说起掌机的过去如数家珍，便携游戏高速发展的这二三十年，似乎已经变成了老生常谈。

不过，掌机的过去，你真的了解吗？

在新年到来之际回首望去，掌机的历史中还隐藏着很多疏于被人们提起的细节。被遗忘的过去造成了记忆的留白，使我们无法清晰地看到掌机游戏发展的足迹。这篇文章不打算再对我们已经非常熟悉的掌机们进行什么长篇大论的回顾，我们只想借历史上的点滴小事，和大家共同体会一下掌机曾经走过的岁月。

前言 20世纪50-70年代

掌机游戏诞生之前

掌机关键词：无

掌机游戏的历史从什么时候谈起？各种视角的文章曾经给出过各自不同的答案。但无论怎么说，有一点是可以肯定的：从“电子游戏”到“掌机游戏”，人们走过了足够长的时间。熟悉电脑的人都知道，广义“电子游戏”最早的出现距今已经过去了半个世纪，而现在意义上的“掌机游戏”发展的时间只有这个数字的一半。



↑早在电子游戏出现之前，“便携”就已经是人们对游戏器材的执着追求。

在很多西方国家，“掌机游戏”是用“便携游戏”这个广义词汇来叙述的。而“便携游戏”的范畴中，其实包括了很多电子娱乐以外的东西。国外某部大辞典上对“便携游戏”做出了如下的定义：

1、商业家用游戏的一种，归属于广义的计算机领域中，是“家用电视游戏”的对义语。具体来说，指的是利用家用游戏机中体积较小，可以随身携带的小型游戏机及其专用的游戏软件进行游戏。同时，也指这类游戏机及其专用软件的市场。由于被分类在商业家用游戏的范畴中，因此词义中常常不包括手机游戏。

2、使用可随身携带的游戏器材（不包括义项1中所指的游戏机）进行的游戏，例如扑克牌或者可以随身携带的小型磁力象棋盘等等。在掌机游戏真



↑在很短的时期内，掌机已经经历了数代的发展，这是二十年前的人们根本无法想象的。

正发展起来之前，人们常常在旅行途中玩这类游戏。

3、指上述义项中所使用的游戏器材。

应该说，这个包括了很多非电子娱乐含义的“便携游戏”，才是掌机游戏定义的真正起源。随身携带的棋牌类游戏工具古已有之。希望利用小巧的工具解除路途劳顿中的寂寞和无聊，希望有一些简便的方法和有友人们共享快乐的时光，这就是人们对“便携游戏”的单纯理想。电子游戏作为一种典型的大众娱乐形式，从诞生之时就注定了要向“便携”的方向发展。当然，这个过程需要时间。目前世界上普遍认为，商业家用游戏机的发展始于上世纪70年代。在这个电子游戏的黎明期，由于各方面的原因，便携电子娱乐的构想还未能迅速得以实现。掌机游戏，就在这个时期中孕育了将近十年的时间。

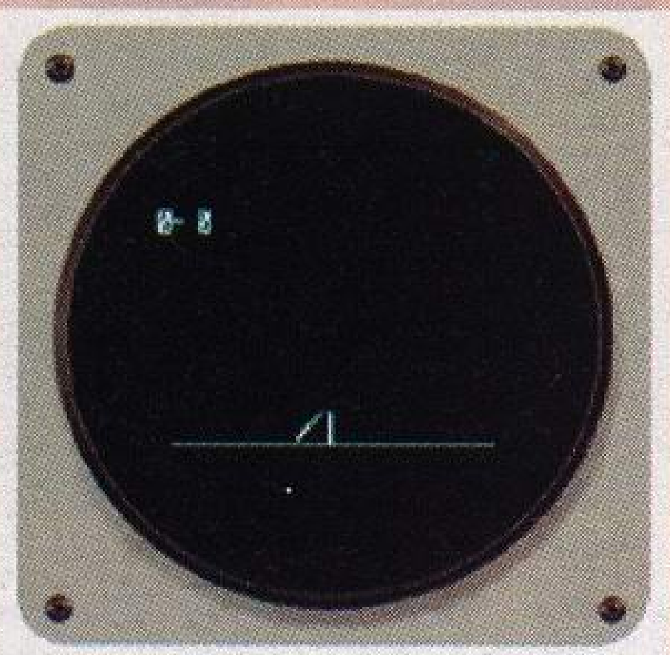
时代的足迹，历史的细节

●电子游戏的起源

世界上最早的“电子游戏”雏形出现于20世纪50年代。1958年，美国Brookhaven国家研究所的研究员威利亚姆·希金波萨姆（William A. Higinbotham）博士根据自己在第二次世界大战中研究雷达的经验，用信号型计算器和示波器制作了一款简单的网球游戏。转动旋钮来调整击球角度，按下按键决定击球时机。

这是历史上第一个接近现代意义上电子游戏的作品，但矛盾之处在于，它并不是在电脑上运行的。虽然这款游戏获得了很高的知名度，但当时威利亚姆博士丝毫没有想到这种东西能够产生商业价值，因此也没有申请专利。





↑在示波器上显示出来的“游戏”画面。

←希金波萨姆博士，世界上实践“电子游戏”想法的第一人。

●最早的电脑游戏

1961年，美国麻省理工学院的学生史蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）利用DEC公司的新型电脑PSP-1制作了一款简单的对战射击游戏《太空战争（Spacewar！）》，这是历史上第一款真正意义上的电脑游戏，不过就和希金波萨姆博士一样，拉塞尔同样没有把游戏用于商业目的。电子游戏此时仍处于“研究室”阶段。

●最早的商用电子游戏

1970年，美国尤他大学的学生诺兰·布什涅尔（Nolan Bushnell）制作了投币式电子游戏机“电脑空间（Computer Space）”，游戏的内容沿袭自《太空战争》。这是历史上第一个用电子游戏赚钱的设想。后来，布什涅尔成立了ATARI，这也是历史上第一家专门的电子游戏开发公司。ATARI的第一款商品是1972年推出的街机乒乓球游戏《PONG》。

●最早的家庭用游戏机

虽然ATARI在开创游戏商界的历史上功勋卓著，但世界上最早的家用游戏机却不是ATARI推出的。Magnavox公司于1972年发售的“奥德赛（ODYSSEY）”抢到了这个“头一份”的殊荣。这是一款将专用屏幕覆盖膜贴在电视表面，利用游戏机附属的棋子等工具进行多人游玩的商品，电视屏幕与其说是电子游戏，倒不如说只是一个增加桌上游戏表现力的显示工具。不过，由于已经具有了电视显示、游戏控制、可交换软件等特性，这款商品还是被公认为家用电子游戏的开端。而且，这款商品中包含的，类似传统棋牌的“多人同乐”思想也被认为是游戏交流本质的一种原点体现。



↑世界上第一款商用游戏机“奥德赛”，这时的电子集成技术还与掌机相距甚远。

●最早觊觎硬件市场的日本厂商

日本厂商发售的第一款家用游戏机是Epoch公司于1975年推出的“ELECTRO TENNIS”，而日本厂商发售的第一款可交换卡带式家用游戏机是BANDAI公司于1978年推出的“TV JACK Addon5000”。

第一章 1980年前后

在便携的理想之下

掌机关键词：LSI游戏机

电子游戏从街机和台式机发展到掌机，需要两个先决条件。

其中一个是电子技术的发展。掌机意味着高集成度，只有当科技发展到足以将表现电子游戏所需的部件整合到小巧的机身中时，“掌机”这种形式才可能出现。自从1953年第一块集成电路问世，“集约”一直是电子领域的大趋势。没有人能够先知先觉，也没有人能够实现预料到将来的电子器件能够小巧到什么地步。如今我们掌上方寸之间的精彩游戏世界，是沿着严谨的科学发展轨迹一点一点进化来的。



↑《大金刚》的经典历经岁月也不会被人们忘记，任天堂的“十字键”历史自此开始。

另一个条件就是市场的成形。到20世纪70年代末，电子游戏虽然还没有大行其道，但已经确实地进入了人们视线中的一隅。电子游戏虽然在当时是新鲜事物，但作为家庭用娱乐工具，人们也自然而然地要从一些传统观念上对它进行审视。是否便于游玩，是否廉价，是否容易较长时间保持兴趣等等，人们的需求形成了游戏市场进化的方向。而在技术层面上相对吃亏的掌机，正是由于具备了很多市场需求上的优势，才能在市场竞争中出现并存活下来的。

如今大家都已经知道，掌机的“先驱”是任天堂公司于1980年开始发售的LSI（大规模集成电路）游戏机“GAME&WATCH”。本刊以前曾经反复介绍过这个任天堂游戏事业发家史的起点，这里就不再对它的性能和特征进行赘述了。和当时市场上已经存在的家用机种相比，既没有彩色的画面，也不能更换游戏软件的GAME&WATCH显得非常落后，但它依然成了大赢家，短短几年中为任天堂公司积累了40亿日元的财富，其原因就是对市场需求的符合。轻巧的外形，相对便宜的价格（平均每台5000日元左右），简单但充满创意的游戏设计使GAME&WATCH跳出了当时家用机市场发展初期遇到的很多问题，获得了商业上的成功。

GAME&WATCH发售之后，世界上很多厂商都仿照GAME&WATCH的形式发售了类似的便携游戏产品。同时，家用电视游戏界掀起了高速发展，激烈竞争的硬件热潮。在整个游戏界不断积累着经验与教训的过程中，掌机市场也在这种“雏形”的状态下再次进行了漫长的等待。

时代的足迹，历史的细节

●BANDAI的SV8000

“TV JACK SUPER VISION 8000（简称SV8000）”对于大部分玩家来说都非常陌生，但实际上，这是个在游戏史上不得不提一下的名字。SV8000是BANDAI公司在1979年推出的一款家用电视游戏机，软件是卡带式。在此之前，家用游戏的CPU一直是搭载在卡带中的，但SV8000第一次将CPU搭载在了主机中，使游戏的表现力大幅上升。然而，CPU的搭载使SV8000的价格高达59800日元，这个价格实在令消费者难以接受。尽管当时市场上没有直接的竞争对手，这款主机还是很快消亡了。可以说，SV8000是黎明期家用电子游戏市场上“盲目发展先于市场前瞻”的典型。当时的游戏界还没有“赔本卖主机，靠软件挣钱”的基本战略共识，SV8000的遭遇鲜明地反映出了当时游戏商法的不成熟。SV8000经常被业界人士拿来和一年后发售的GAME&WATCH相提并论，正是因为它反衬出了GAME&WATCH凭借低廉价格和便捷功能占领市场的正确性。

●改弦更张的GAME&WATCH

GAME&WATCH是任天堂游戏事业元老横井军平从电子计算器中产生灵感而设计出来的，这个故事已经广为人知。但实际上，横井先生在最初设计时并没有抓准市场的方向。横井先生设计的对象年龄层是“年轻上班族”，希望他们把GAME&WATCH当成钟表使用，并在乘车及午休时享受一下游戏的乐趣。因此GAME&WATCH初期机型较为重视的是时间显示和便携性。谁知实际发售后，由于社会认知等原因，GAME&WATCH在上班族中的认知并没有达到预想水平，反而是“可以带到户外区玩”这个特点受到了中小学生的热烈拥护。结果，任天堂中途调整了策略，更加重视GAME&WATCH的游戏



↑商界的真理要靠实践来证明，GAME&WATCH也是靠着摸索才找准了方向。

功能，并达成了远远超出当初预想的销售成绩。在充分准备之后获得幸运的眷顾，这是任天堂从GAME&WATCH时代起就一直在重复的经历。

●比马里奥资格更老的任天堂明星

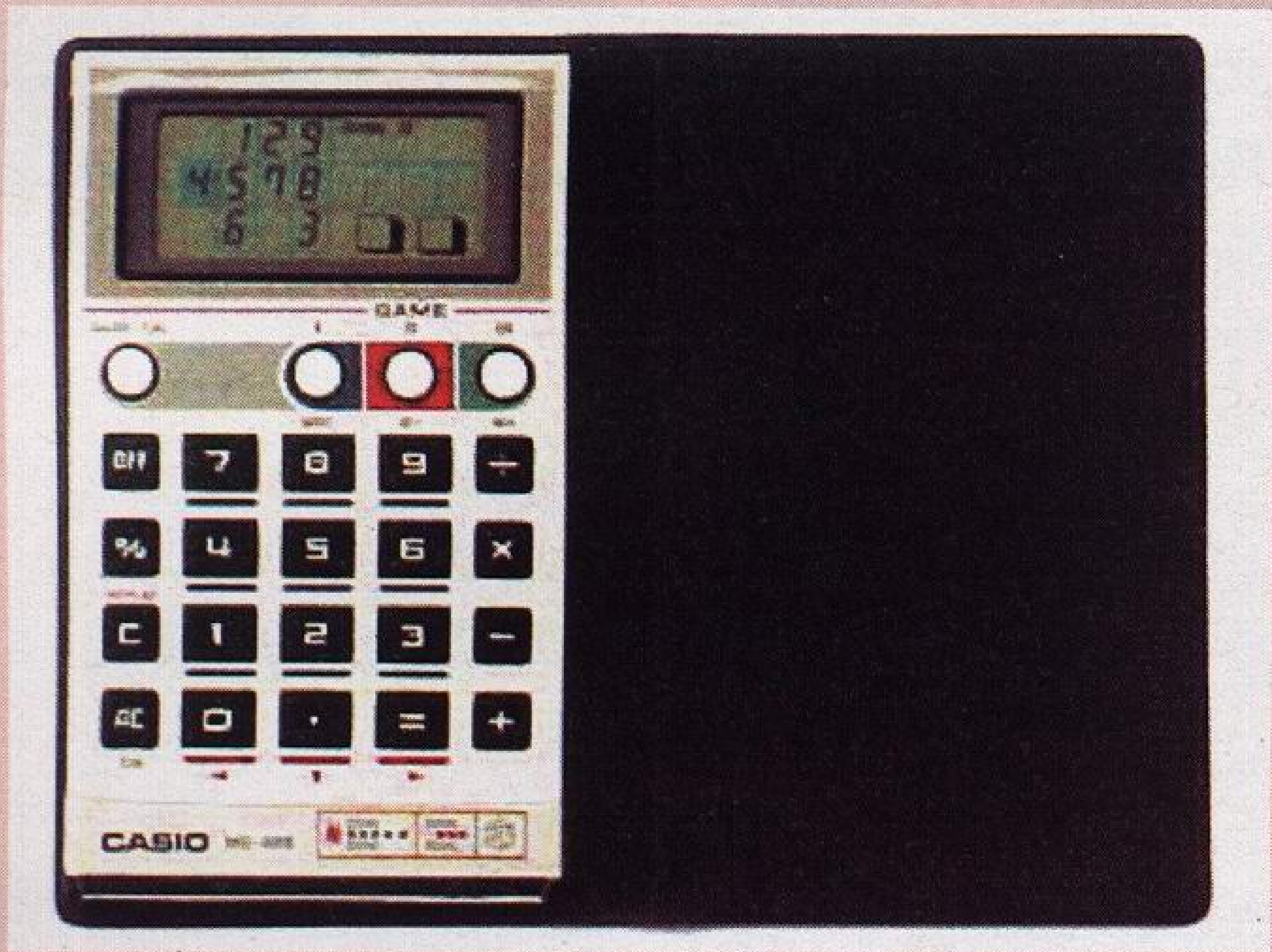
任天堂的明星角色其实早在GAME&WATCH年代就已经诞生了，它就是“Mr. GAME&WATCH”。这个由黑白液晶屏刻画出来的简单小人出现在历代GAME&WATCH中，那些简单而夸张的动作给当年的玩家们留下了深刻印象。在游戏《任天堂明星大乱斗DX》中，Mr. GAME&WATCH作为最终隐藏角色登场，它拥有模仿GAME&WATCH主机外形的独特2D场景和取材自GAME&WATCH游戏的经典动作，游戏中其它角色只要进入它的场景，就会强制变成2D的形象，连马里奥也不例外，这充分说明了这个角色的“老资格”。



↑《任天堂明星大乱斗DX》中登场的Mr. GAME&WATCH，相貌令人一目了然。

●和GAME&WATCH同辉的商品

如今已经很少有人提及，其实GAME&WATCH并不是“一枝独秀”，当时的日本游戏市场上，其实有一种和GAME&WATCH发售时期相似，知名度和人气也不相伯仲的类似商品，那就是卡西欧公司的“游戏计算器”。这个系列的第一代与GAME&WATCH的第一代同样发售于1980年，外形



↑卡西欧公司已经将一只脚踏进了游戏商圈，却并没有在这条路上继续发展下去。

就是传统的电子计算器，只是液晶屏上带有游戏专用的显示模式。这个系列在当时的日本市场上大受欢迎，但卡西欧公司无意向游戏领域发展，没有推出针对游戏性进行改进的后续作品。因此，这个本来可以在“便携游戏”史上留下足迹的系列逐渐被淹没在游戏发展的浪潮中了。

●跟风的厂商们

GAME&WATCH获得巨大的市场成功后，很多厂商都跟风推出了类似的游戏产品。这些跟风厂商中主要有Takatoku Toys（《超时空要塞MACROSS》的主要赞助商和周边厂商，于1984年停业）、BANDAI和TOMMY等。由于人们对GAME&WATCH印象过深，因此在一段时期中，各家厂商推出的同类便携式LSI游戏被人们统称为“GAME WATCH”。

第二章 1982-1989年

将机能差距填平的魅力

掌机关键词：Game Boy

1982年是游戏硬件商战舞台向日本转移的一年。各家日本厂商连续推出各种家用电视游戏机，新产品数量之多令人眼花缭乱。这个浪潮持续到1983年任天堂推出Family Computer（简称FC）为止。在此后的数年间，整个日本的游戏市场一直处于FC扩大市场，其它厂商寻找突破口的局面之下。在这段时间中，电视游戏机是市场的核心，便携游戏则以LSI游戏机的旧形式“约定俗成”地继续了下去。如今回头去看，LSI游戏机完全不具备现代掌机所拥有的特征，它只能算是个掌机的雏形。也就是说，掌机在还没有开始发展的状态下又经过了漫长的等待。曾经有业界报道对现代掌机的基本特征与倾向作出过这样的概括：

（1）为了便于携带，主机的体积较小。
（2）使用小型的电池作为电源。
（3）游戏主机及游戏软件相对便宜。
（4）相对于电视游戏和PC游戏，掌机游戏使用的CPU等电子元件较为小型，机能层面上相对较差。
（5）游戏机会比街机和电视游戏略多，因此具备简单游戏规则和操作方法的软件多一些。
（6）电视游戏被家庭成员共有的情况较多，而掌机游戏被一人独占的情况较多。
（7）由于掌机用户对游戏主机和游戏软件的独占意识较强，因此具备通信交换等角色型功能的游戏软件较多。

从这个概括中可以看出，机能上的差距是掌机游戏始终面临的问题之一。在游戏技术整体都不发达的十几年之前，只有GAME&WATCH水平的集成电路还无法达到和体积较大的家用机种相抗衡的地步，或者应该说，那时的厂商们还没有想到把较为先进的游戏机能“塞”进可以随身携带的器材中。一直到1988年前后，SEGA用Mega



↑LYNX是一部在机能和创意上都具备独特闪光点的掌机，横竖都能用的设计后来被WS借用。



↑ATARI和任天堂都看到了掌机市场的潜力，却选择了不同的开发方向，正是这一点决定了胜败。

Drive（简称MD）打响新一轮电视主机大战之时，尖端游戏厂商们才有了将新的便携型游戏机纳入市场战略的想法。

1989年，是一代王者Game Boy（简称GB）登场的年份。就在同一年，ATARI也发售了他们的掌上游戏机LYNX（请参看本刊2006年第20期特辑《掌机博物馆》的相关介绍）。从开发时期的接近上可以看出，两家厂商“向便携领域进军”的商业敏感性不相伯仲，但是，任天堂和ATARI在对掌机游戏的理解上存在着本质的区别。如果单从表现机能上看，LYNX是远远超过GB的。但是，如果用上文中的“掌机的基本特征与倾向”来衡量，LYNX却没有一样能够超越GB。体积、价格、软件链，凭着这些，GB最终占领了市场。

二十世纪八九十年代，是一个表现力对游戏至关重要的时代。在那个时代中敢于舍弃“高机能”，实在是一个大胆的决定。可以说，之后几年中推出的Game Gear（简称GG，1990年，SEGA）和PC Engine LT（简称PCE LT，1991年，NEC HE）都没有跳出“盲目追求机能”的枷锁。历史雄辩地证明，将便携游戏的特点摆在掌机设计的核心，是符合市场需求的明智之举。

掌机，就要有掌机的样子。用便携性、价格优势与形式独特的游戏软件来征服受众，是历代成功掌机所运用的基本手段。用便携的魅力弥补机能上的沟壑，这是我们在游戏历史上已经屡次见证的神奇事实。

时代的足迹，历史的细节

●默默无闻的先行者

GB的名字家喻户晓，和GB处于同一个世代并壮烈战败的LYNX、GG和PCE LT也不时被人提起，但很少有人知道，早在GB和LYNX推出的4年以前，就已经出现过一部卡带式的掌上游戏机。这个藏在历史角落中的先驱就是Epoch公司于1985年推出的“Game Pokecon（简称GP）”。这款主机售价为12000日元，采用卡带交换式，游戏先后发售了五款，其中包括著名的《仓库番》。不过，这款主机的体积过大，正面面积大约是初代GB的三倍。平心而论，在GB发售4年之前达到这样的集成水平已经很不简单了。但是，这样一种半吊子的“掌机”毕竟不能满足用户们的需要。因此，Game Pokecon的名字很快就被人们忘记了。



↑GP和GB的对比图，体积的巨大差距一目了然。不过，GP的厚度倒是意外地薄。

●为GB定名的人

“Game Boy”这个名字来自日本著名的广告设计师、自由作家系井重里。系井重里出生于1948年，1971年开始从事广告设计，1975年获得东京广告设计师俱乐部新人奖。他的广告作品数次引起强烈的社会反响，成为七八十年代日本广告界的代表人物之一。系井曾广泛参与游戏制作，代表作品是《MOTHER》系列。上口而响亮的“Game Boy”名称对这款掌机的宣传起到了不小的作用。不过任天堂和系井都没有想到，这个名字后来被英国人认为“具有性别歧视”，在欧洲引发了一场不大不小的社会争论。

●山内溥对掌机的要求

任天堂老帅山内溥对“掌机”有着独特的认识和要求。山内认为，掌机的主要受众是儿童，而儿童对玩具常常很不小心，因此“结实”是主机设计时必须着眼的方面。有一个非常有名的传闻，当GB开发小组把试作机递到山内手中时，山内突然把机器扔到了地上。所幸，机器捡起来之后一切工作正常，GB的发售这才得以顺利通过。海湾战争时期，任天堂把GB当作军用物资提供给美军，在一次轰炸

后，人们在倒塌的房屋里发现了一台GB，它的外壳已经烧得不成样子，但依然可以正常使用，GB的结实程度可见一斑。以后，任天堂历代掌机都把耐冲击性和对不良环境的适应力当成重要的评测数据，“主机1米自由落体实验”已经成为著名的业界轶事了。



↑老GB的“砖头”外表绝非浪得虚名，坚固的机身造就了品质的良好口碑。

●横井军平的“遗愿”

任天堂在开发GB的时候，横井军平曾经在细节上和开发阵其他成员有过争执，这就是“是不是应该在机体上设置手带孔”。横井先生认为手带是保护掌机的重要工具，应该从一开始就设计出来。但当时，市场上的便携游戏领域还没有给商品挂手带的意识，人们对手带也几乎毫无认识。因此，这项提案最终被否决了。然而，当横井军平1997年因交通事故去世之后，任天堂发现了手带的重要性，结果在1998年发售的Game Boy Color（简称GBC）上实现了这个设计。横井军平如果在天有灵，实在不知会对此作何感想。

●Game Gear究竟活了多久？

如今在人们的印象中，SEGA的GG似乎是掌机竞争中的失败典型，但实际上，这款掌机停留在市场上的时间并不像人们想象中的那么短。那场著名的“俄罗斯方块风波”发生在GG正式上市之前，没有得到人气作品的SEGA因此付出了很大努力，来弥补软件阵上的不足。尽管主机体积、电池持续时间和液晶质量上存在着很多缺陷，SEGA依然凭借



↑SEGA想利用市场差别化拯救GG，可惜为时已晚，Kid's Gear最终还是退出了市场。

强大的软件制作力量和对硬件的执着支持着GG的市场空间，《索尼克》《噗哟噗哟》等作品还达成了难能可贵的销量。这种状况一直延续到1996年3月，SEGA把GG的经营权转给了玩具部门，并对GG进行了机型改造，更名为Kid's Gear重新发售。Kid's Gear的机身上绘有《VR战士》动画版中的角色形象，并发售了《哆啦A梦》等动画改编游戏，希望以低年龄层用户作为市场突破口。然而，由于当时掌机业界整体的不景气，Kid's Gear最终还是于1996年12月停止了软件供应。值得讽刺的是，进入1997年不久，开始获得爆发性人气的《口袋妖怪》为掌机业界吹来了新风，GG也就带着SEGA的掌机之梦彻底“沉睡”了。

第三章 1994-2001年
个性与交流的利剑

掌机关键词：沉寂与复苏

九十年代的前三年是GB凭借明显优势控制掌机市场的时期。到了1994年，SS和PS的新世代主机之战打响，游戏市场的重心偏向家用台式主机领域。众所周知，1995年是任天堂游戏史上最为失意的一年。Virtual Boy的彻底失败使任天堂在家用主机市场上陷于被动，“GB之父”横井军平也因此离开了任天堂。此时GB的市场状态虽然还不错，但仅仅凭借一部旧世代的黑白画面掌机无法担起和表现力已经有了质的飞跃的家用机种相抗衡。可以说，当时的任天堂是非常迷茫的。尽管立刻开发了正统派家用主机N64力图夺回台式机市场，但还是显得有些太晚了——当然，后来就发生了《口袋妖怪》的救主神话。

“掌机具有家用台式主机所不具备的力量”，这句话就是从这个时代起开始被人们挂在嘴边的。

PC游戏和电视游戏的玩家和便携类游戏机的玩家群体并不一致。直到现在，PC游戏和电视游戏的主要用户依然是学生及电脑的熟练使用者，但便携类游戏机的用户群却广泛得多。喜欢利用掌机进行数据交换和对战的小学生，在繁忙的工作间隙求得一点放松的年轻上班族，对新型电子娱乐感兴趣的成年人，“不懂游戏也可以玩掌机”，这样的特性给了掌机相当广阔的发展空间。拿出带在身边的机器，打开电源，只需要短短的几秒钟就可以进入游戏世界。等车时，使用洗衣机时，甚至在如厕的时候都可以享受短暂的游戏乐趣，这样的便捷性与迅速性是电脑游戏和电视游戏所无法比拟的。

而且，在掌机的特性中，“交流”是一个无比重要的因素。可以说，就在《口袋妖怪》的时代，人们比以往更加清晰地认识到了这一点。九十年代的最后几年，发现了掌机市场魅力的厂商陆续出现，Neo Geo Pocket（简称NGP，1998年，SNK）、Wonder Swan（简称WS，1999年，BANDAI）对任

天堂发起了新一轮的竞争。虽然这场战斗最终被任天堂的Game Boy Advance（简称GBA，2001年）强势镇压，但掌机界的市场空间却随着这场战斗进一步扩展了。

时代的足迹，历史的细节

●拯救了掌机界的非掌机游戏

提起1995年到1997年掌机业界的复兴，很多人都把全部功劳算在《口袋妖怪》身上。其实，当年从低谷中拯救便携游戏，让人们重新想起掌机的首功之臣并不是《口袋妖怪》，而是BANDAI公司的“电子宠物鸡（Tamagotch）”——一款严格意义上并非掌机游戏的商品。

1994年到1995年，伴随着电视游戏的长足进步，掌机玩家对主机性能的要求日益提高，搭载彩色液晶屏的呼声和电池持续时间的高要求形成了矛盾，技术革新非常困难。另一方面，由于掌机游戏软件的利润较少，软件开发商的成本投入和开发时间受到很大限制，粗制滥造的跟风之作大量涌现，使玩家们大失所望，逐渐远离了掌机。这种状况到1995年到1996年之交时达到了最严重的地步，甚至连GB都到了撤出市场的边缘。



↑在我国也造成了巨大热潮的“电子宠物鸡”，当年商家竞相仿制的情景历历在目。

BANDAI的“电子宠物鸡”发售于1996年11月23日。尽管发售日在《口袋妖怪 红·绿》之后，但它形成热潮的时间却不比《口袋妖怪》晚。“电子宠物鸡”受到了历来与游戏无缘的年轻女性的热烈欢迎，在日本形成了社会现象，甚至成了1997年的日本十大流行语之一。可爱的角色，轻巧的外观，缤纷悦目的颜色成了它受到用户支持的主要理由。在“电子宠物鸡”形成风潮之后，任天堂推出了记步器式便携游戏“口袋皮卡丘”，索尼推出了带有小型液晶屏的游戏记忆卡“Pocket Station”，这两种商品的内涵都与“电子宠物鸡”相似。连任天堂和索尼都跑来跟风，这足以说明“电子宠物鸡”巨大的市场力量。



→在一部分PS拥护者间具有极高人气的“Pocket Station”，对便携的新理解形成了商机。

“电子宠物鸡”和《口袋妖怪》的影响力使玩家重新找回了对便携类游戏的信心，也使厂商找到了发展便携游戏的新方向。“个性”与“交流”成了掌机游戏的核心主题，而角色育成类游戏也从此成了掌机游戏的支柱游戏形式。

●I'm not boy

发售于1999年的NGP算是一款相当有名的掌机。当年的SNK对这部掌机投注了很大的心力，从一开始就将“通信”与“对战”作为中心思路。为了便于玩家用掌机玩格斗游戏，SNK还特地改良了方向键的样式，采用摇杆式来减轻拇指的负担。NGP推出之后，还获得了日本通产省的“最佳设计奖”。

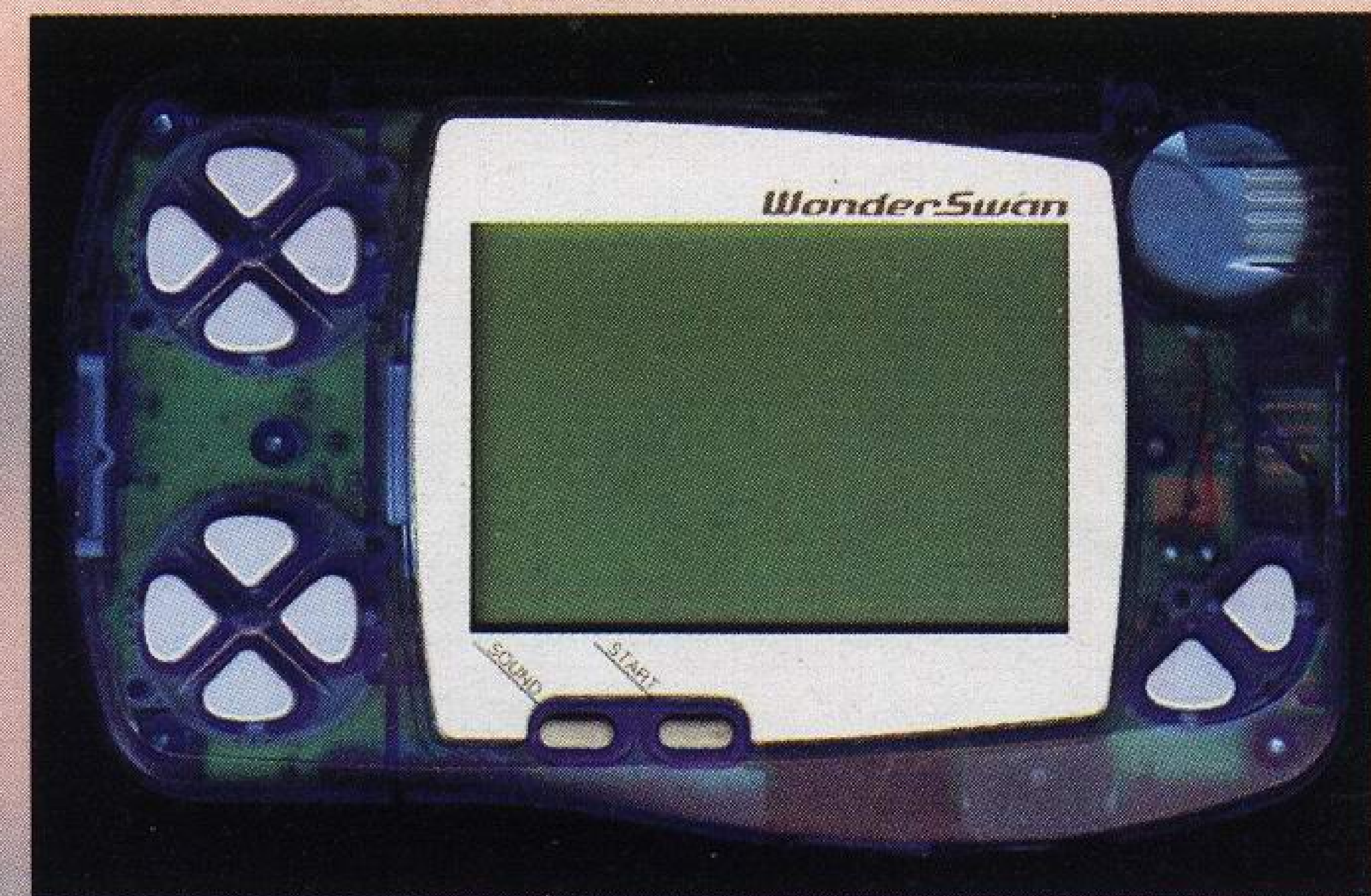


↑硬软件都堪称优秀，仅仅因为生不逢时而遭到淘汰，NGP可说是一部悲运的掌机。

“I'm not boy，任何人都有舍弃BOY的时候。”这是NGP推出之后的电视广告词。无论在设计还是在宣传上，SNK都明显在向GB进行挑战，这句广告语甚至成了“比较广告”的典型实例。事实上，NGP在设计、机能和软件支持上都没有什么缺点，只是在任天堂GBA坚如磐石的市场局面之前，NGP始终没能找到发展的机会。特别是初代的黑白主机，发售日恰好被任天堂Game Boy Color（简称GBC）赶前了一个星期，结果几乎没怎么卖出去，和《KOF99》一起背上了“让SNK背上业绩赤字的元凶”的污名。

●“吃惊的天鹅”

从电子游戏黎明期开始，BANDAI就一直没有中止过在游戏硬件领域发展的野心。WS的设计里也包含着很多BANDAI独有的创意——可惜，创意中总是有种“半瓶醋”的感觉。



↑代表着BANDAI进军硬件之梦的WS，但“棋差一招”的印象总是挥之不去。



↑当年，BANDAI的高须武男社长（右）和SQUARE的铃木尚社长（左）在WSC发表会上。

按键配置模仿ATARI当年的LYNX，可以对应灵活多变的游戏形式。但是，相互分离的方向键操作感觉很差，使动作游戏得不到很好的支持；

想用耗电量和平价化争取用户，但结论是“采用黑白显示”，结果迫于市场压力不得不更换彩屏机型“Wonder Swan Color（简称WSC）”；想发展海外战略，但主机没有按英语习惯起名，“Wonder Swan”在英语圈的人听来是“吃惊的天鹅”，完全没有形象概念，饱受海外玩家争议；

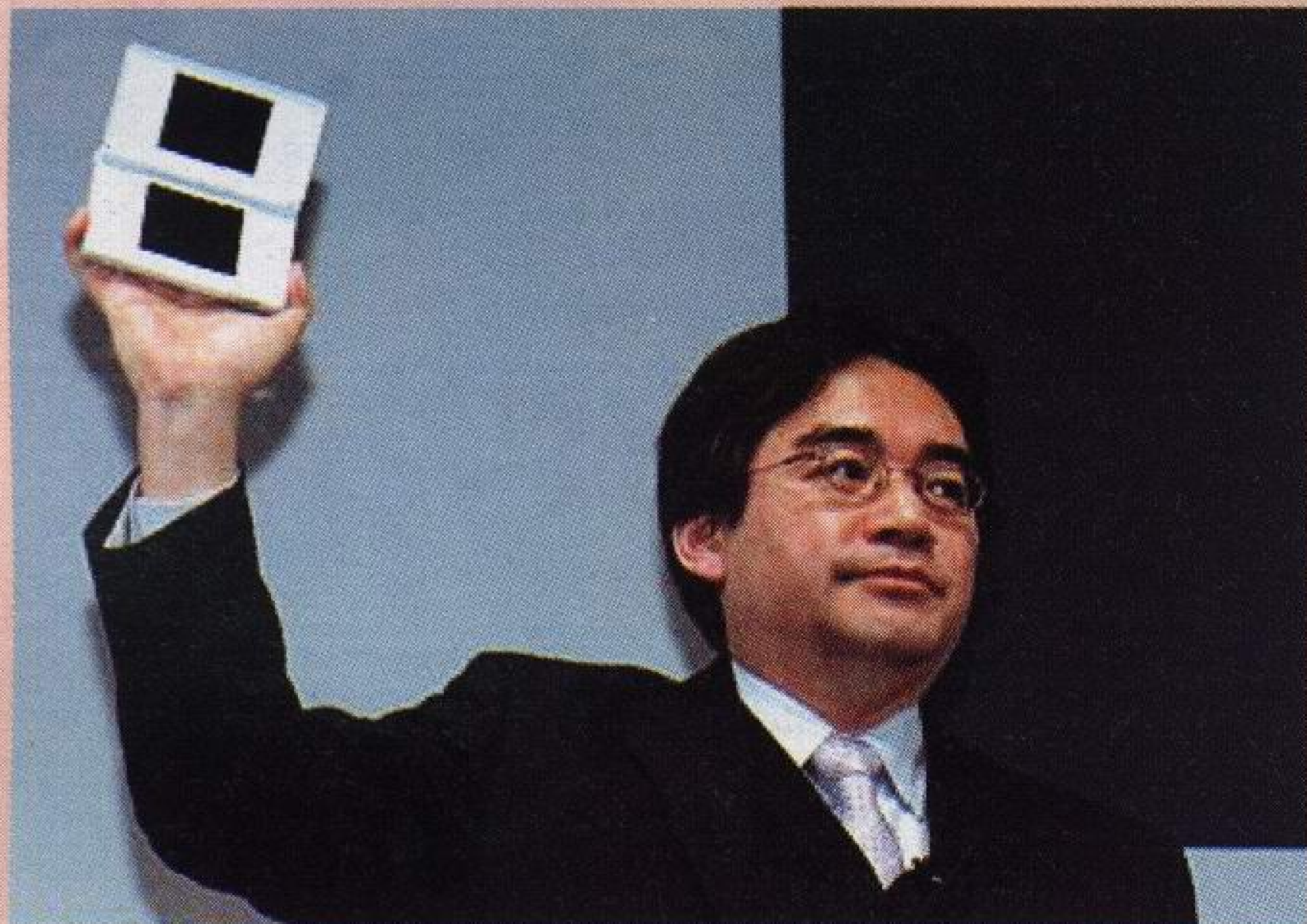
在掌机业界中少见地销售了标准模式的游戏开发软件，并展开了一些征集作品的活动，但最后却没有很好地经营第三方软件链，致使畅销作品不足。

其结果，就是BANDAI于2003年退出了游戏硬件市场。WS这款原本具有不错开端的掌机，就这样得到了一个有点滑稽的结局。合并之前的SQUARE公司曾经力挺WS，这也是《最终幻想》在WS上登场的原因。而现在回首WS时代的合作，恐怕两家公司当年领袖们只能感叹业界变迁宛如梦幻了。

第四章 2004年之后
在积淀中爆发

掌机关键词：未完的战斗

自从NDS和PSP的大战打响，掌机界在整个游戏界的位置提升到了一个空前的高度。最新世代掌


↑任天堂NDSL发表会上的岩田聪社长。任天堂依然准备领跑掌机时代，经验与魄力是卫冕的保证。

机大战的这两年，人们看到的是一种全新的战斗。机能、创意、交流、软件链，掌机发展史上多年积累下来的经验全部体现在了新主机的经营上，业界审视掌机之战的眼光变得比以前更加全面和冷静。

如今的掌机市场已经发展到立体竞争的时代。另辟蹊径寻找突破，成了硬件寻求发展的必经之路。再加上手机游戏从世纪之初开始的长足发展，网络游戏渗透到掌级游戏的惊人势头，掌机游戏的将来还是一个未知数。

掌机界当今的资讯细节，我们每天都能看到。最新的业界点滴，还需要我们亲自去见证。当几年之后，回首掌机的历史之时，相信我们还将获得与今天完全不同的感受。


↑在NDS已经取得明显优势的现在，久多良木健用PSP夺取掌机阵地的理想还能不能实现？

特别专栏 掌机发售的历史

机种	厂商	发售日
Game Pokecon	Epoch	1985年
Game Boy	任天堂	1989.04.21
LYNX	ATARI	1989年
Game Gear	SEGA	1990.10.06
PC Engine LT	NEC HE	1991.12.13
Game Boy Pocket	任天堂	1996.07.21
Kid's Gear	SEGA	1996.03.29
Game Boy Light	任天堂	1998.04.14
Game Boy Color	任天堂	1998.10.21
Neo Geo Pocket	SNK	1998.10.28
Wonder Swan	BANDAI	1999.03.04
Neo Geo Pocket Color	SNK	1999.03.19
Neo Geo Pocket Color（小型版）	SNK	1999.10.21
Wonder Swan Color	BANDAI	2000.12.09
Game Boy Advance	任天堂	2001.03.21
Swan Crystal	BANDAI	2002.07.12
Game Boy Advance SP	任天堂	2003.02.14
N-Gage	NOKIA	2003.02
N-Gage QD	NOKIA	2004.05.26
Nintendo DS	任天堂	2004.12.02
Play Station Portable	SCE	2004.12.12
Game Boy Micro	任天堂	2005.09.13
Nintendo DS Lite	任天堂	2006.03.02

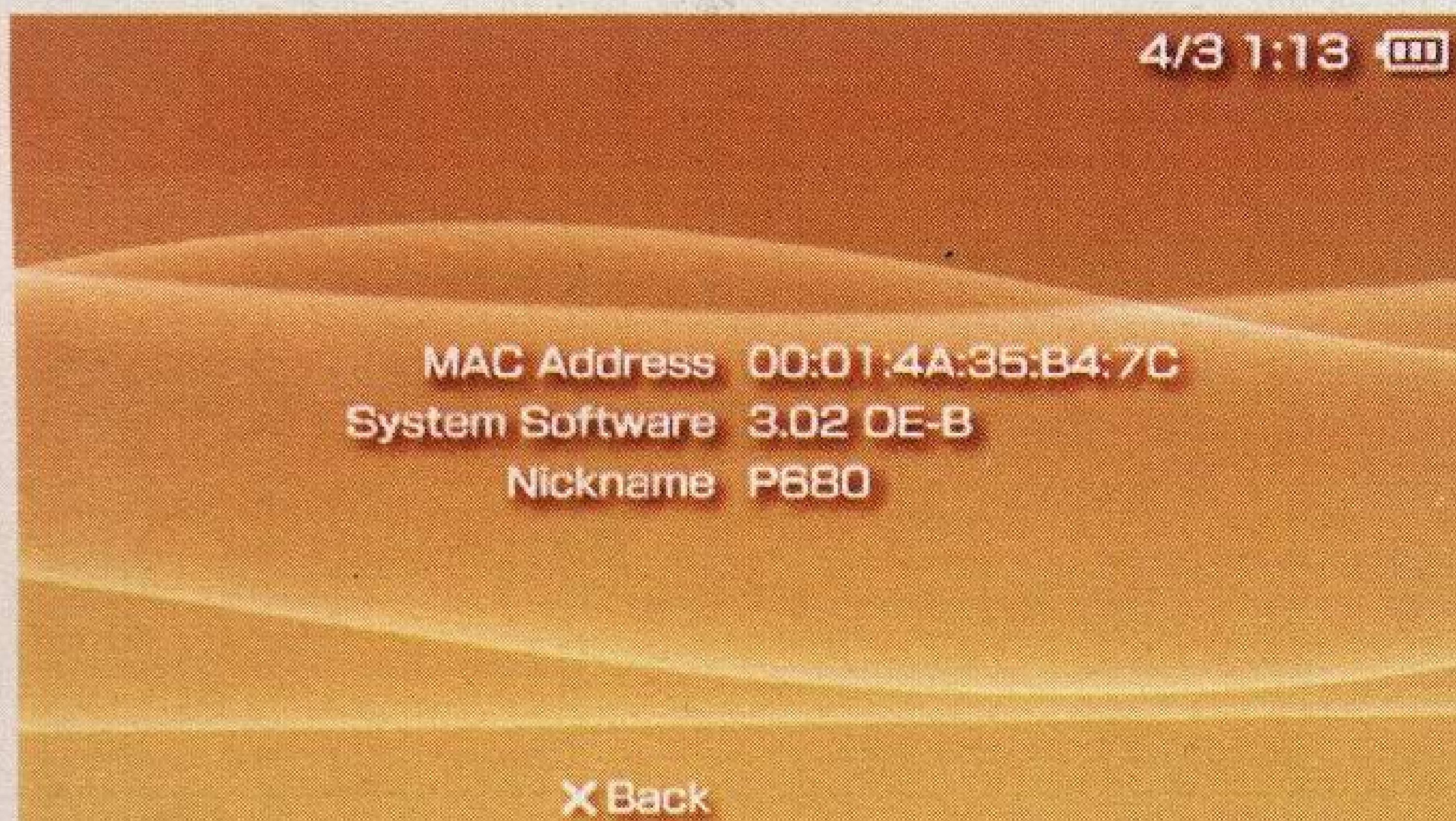


PSP OE-B固件和PS模拟器使用指南

·前言·

PSP程序破解精英Dark_Alex一直关注PSP新固件的漏洞，从而利用它运行自制程序和破解系统。之前我们见到的PSP降级程序几乎都是出自他之手，还有PSP TA-082主板运行的HEN破解方式，2.71SE自定义固件等也都是他的作品。

2006年12月中旬，Dark_Alex发布了可在1.5系统上刷写的3.02 OE-A（2.71 Open Edition）系统。和2.71SE类似，3.02 OE-A实现了1.5和3.02系统的“双运行”方式，在1.5系统上实现了3.02的所有功能。让人高兴的是，PS模拟器也被破解了。下载得到官方PS游戏文件后，把模拟器游戏的Key文件一起放到PSP记忆棒中就能正常运行！



2006年圣诞节前，Dark_Alex宣布圣诞节当天放出3.02 OE-B版本和PS游戏转换程序。这就是说不用等SONY官方的PS游戏文件的破解，玩家可以随意转换PS ISO了！

·实际效果·

运行PS模拟器的前提是刷写3.02 OE-B固件，刷写的前提是PSP必须是1.5固件版本，TA-082主板的PSP硬降为1.5版也能够刷写OE-B，不过后者刷写固件存在一定失败的几率。

和以前PG介绍过的2.71 SE自定义固件刷写方式基本一样，刷写完成后就能使用3.0版本才有的PS模拟器了。把官方或者自己转换的PS游戏ISO拷贝到记忆棒中，然后运行游戏即可，并不会看到我们熟悉的模拟器选项。

■ 官方游戏中包括说明书



《生化危机》中有长达34页的说明书。

■ 设置成全屏效果也很棒



《铁拳2》的全屏效果。

■ 非官方转换的游戏效果



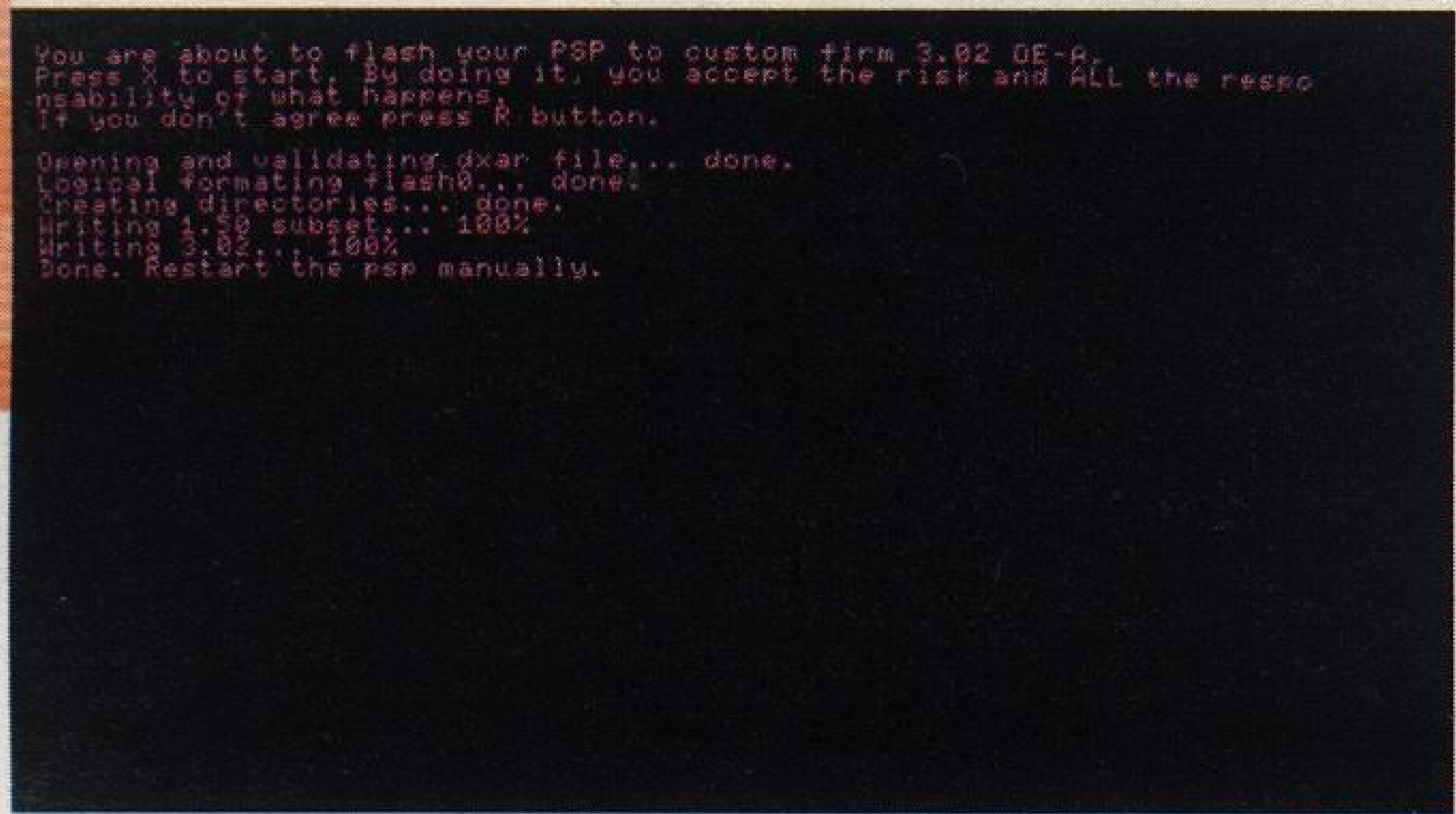
国内人气非常高的PS游戏《恶魔城 月下的夜想曲》模拟效果完美，并且能够运行汉化版。

·使用方式·

■ 刷写2.71 OE-B固件

前面说了，运行PS模拟器的前提是刷写3.02 OE-B固件。注意，一定要在1.5系统PSP上，

TA-082的主板硬降为1.5版也可以刷，不过有一定危险，后果自负。

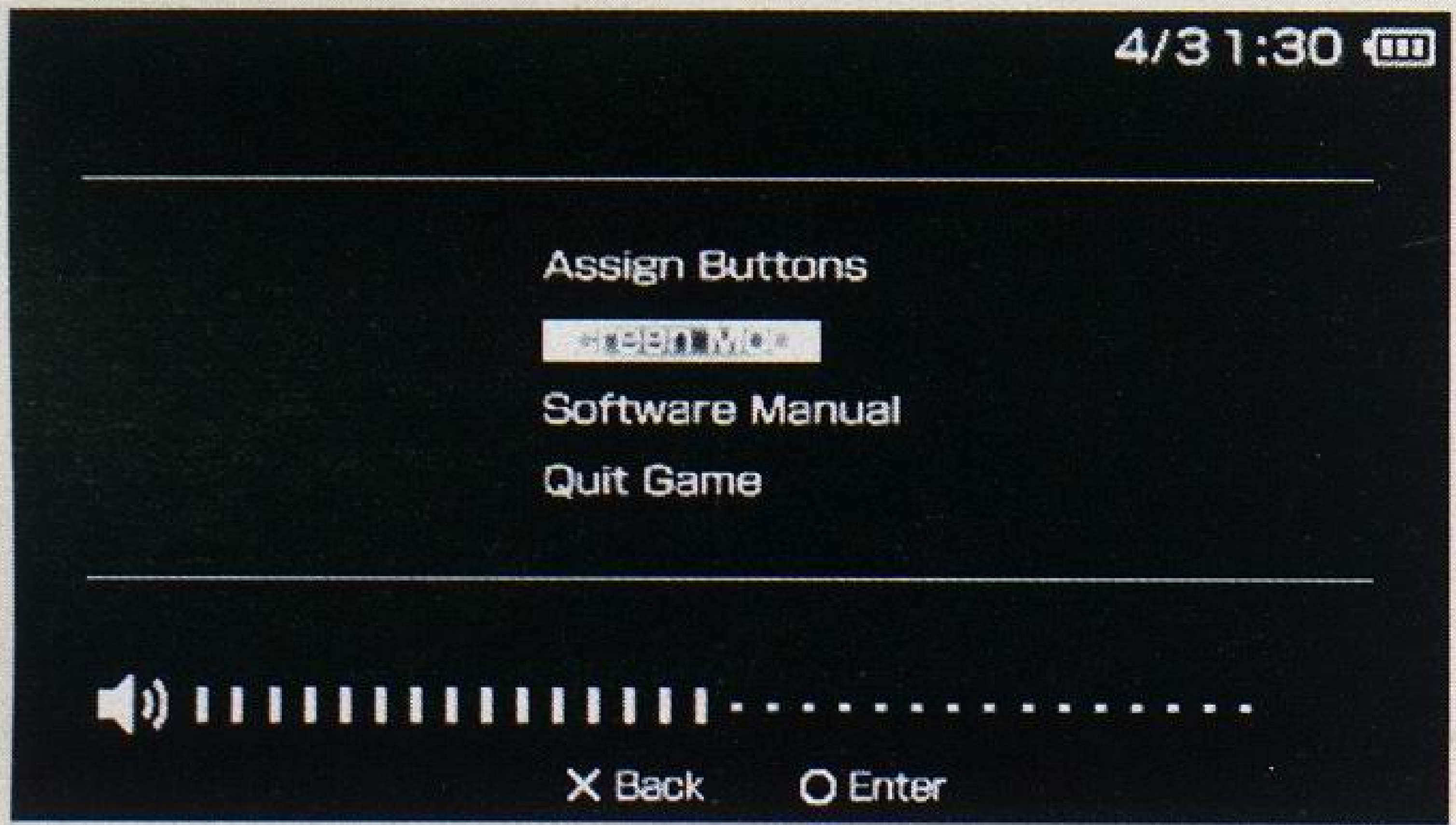


这是刷写OE-A的操作，然后使用OE-B升级程序更新一下就可以了。然后把PS游戏转换好的ISO拷贝到PSP/GAME文件夹下，在PSP上的记忆棒目录即可看到游戏了。



■ 模拟器设置

进入游戏后，按HOME键进入模拟器设置菜单。因为是这款PS模拟器是SONY官方模拟器，所以使用很方便，但是可以设置的选项很少。



Assign Buttons

设置按键方式，有四种按键模式可以选择。由于PSP比PS手柄缺少两个按键：L2和R2，所以模拟器对按键进行了改善。比如在类型1按键模式中，用摇杆的左方向代替L2，右方向代表R2，上方向代表L2+R2。如果要使用PSP的摇杆控制方向，可以选择按键方式的类型4，这个模式就是用摇杆控制方向，十字键的左方向代表L2，右方向代表R2，上方向代表L2+R2。

Screen Mode

设置屏幕尺寸，有三种尺寸选择，分别是Original、Normal、Full Screen。Orginal是PS画面尺寸的原始模式，Normal是在PSP屏幕上的普通模式，Full Screen就是拉伸为全屏的16：9模式。选择哪种模式要根据自己的习惯进行选择。全屏模式对某些游戏的影响很大，拉伸后很不自然，对格斗类型游戏的影响很少。不妨每个游戏都试试，然后决定使用哪种尺寸。



Software Manual

游戏说明书，只有官方PS游戏才有说明书。自己转换的游戏没有说明书，但是选择这项也不会有影响，模拟器只是提示没有说明书。

Quit Game

退出模拟器。

·使用感受和总结·

作为PS官方模拟器，使用PSP玩PS的效果非常好，画面和音效都是完美的。比PS缺少的两个按键用摇杆或者组合键进行了解决，这种解决方式对于按键多的游戏不太适合。

Dark_Alex发布的PS游戏转换软件效率很高，但是这款PS模拟器对游戏的支持度并不很高。比如用转换软件转换的《生化危机2》存在死机现象；《街头霸王EX2》也会死机……而且现在还不能解决换盘问题，比如《合金装备》这种中途换盘的游戏目前就无法继续。

官方PS模拟器虽然破解了，但是并不完美，这是两方面的因素。SONY推出的官方PS游戏运行起来自然没有问题，自己转换的游戏的各种不正常现象则暂时无法解决。



等到高考以后，我就可以拥有自己的掌机了。（周天龙）
男，18岁，北京通州区潞河文化培训中心培训2班，101100

随着AK卡的出现，SLOT1端口的烧录卡标准也因此而被强行制定下来。无论是传统厂商还是业界新贵，为了能够在残酷的市场竞争中取得一席之地，就必须在产品的更新换代上不落在竞争对方的后面。在短短的数十天时间内，各大厂商先后公布了自己的全新产品。而这其中自然有在GBA烧录时代取得近乎垄断地位的EZ-FLASH（以下简称为EZ）系列。



再接再厉！

——编辑部EZ5详细测评

虽然EZ系列的第四代产品EZ4系列在DS/DSL的SLOT2端口烧录卡市场竞争上并没有获得预期的成绩，但厂商并没有轻易地放弃市场以及在GBA时代留下的大批死忠用户，并且推出了一系列改良优化的新产品。而且EZ4L也是第一款对应DSL的几乎不突出的SLOT2端口烧录卡。就这点来说，EZ系列依然希望能够通过自己的努力来获得更多用户的支持。

无论如何，SLOT2端口的烧录卡仅仅是一个过渡产品，太多不稳定的因素，需要频繁更换内核以及转换软件为用户造成了太多的不便。随着技术的日渐成熟，SLOT1端口烧录卡已经成为未来DS烧录发展的必然趋势。在这样的情形下EZ厂商公布并发售了他们的系列最新产品——EZ5。虽然因为一些客观原因编辑部拿到样卡的时间正常晚了一些，但也无法阻止笔者对这次EZ5的强烈的期待。在这次全新的DS烧录卡竞争中EZ系列的表现到底能够怎样呢？让笔者一起带大家来看一看吧！

外观篇

—— 简单务实的外盒包装 ——

实际上，在整个SLOT2端口烧录卡的产品竞争中，惟有EZ4/L在包装这一块是最下功夫的。尤其是早期的EZ4与EZ4L，磁铁硬纸盒+USB延长线+读卡器的组合的确给人一种物超所值的感觉。虽然当时的EZ4/L在兼容性方面的确存在一些不足，但东西拿在手里却给人感觉十分地够分量。但是随着市场竞争逐渐进入白热化，价格的因素在其中越来越起到至关重要的作用。厂商在如何压缩成本这一块上都可谓是颇花了些心思。而随着EZ4LC/D的出现，EZ系列的产品包装质量也终于趋于平庸化，软制纸盒配合简单的包装非常简陋并且无法很好地抵抗外界的挤压。本以为这次全新的EZ5可以在包装上再次回到曾经华丽的水准，但笔者只能很可惜地告诉各位，EZ5的包装依然延续了EZ4LC/D的简单粗糙，况且这一次就连可以更换的彩色外壳也都省了。看到这里也许会有读者有些失望，毕竟在品牌众多的烧录卡市场中，



↑ZE5的外盒和卡带做工都只能用普通来形容。



↑纸盒的里面只有一个简陋的塑料盒盛装着卡带，而且质地非常一般。



↑跟当初EZ4的外包装比起来，EZ5实在是相形见拙。

那些对品牌缺乏了解的用户很可能仅凭第一印象就决定自己的购买倾向。EZ5并没有在包装外表上取得高人一等的成绩，显然只能依靠产品本身的实力跟竞争对手进行硬碰硬的较量了。虽然没有了奢华的包装，但是EZ5却也因此而将成本降到了最低，仅仅268元的零售价绝对可以用“物超所值”四个字来形容。

—— 近距离观察下的EZ5 ——

话先说在前面，笔者对于EZ5本身的表现还是相当满意的，所以请大家不要误会。但是这之前我还是要再批评下一卡带本身的外形设计。首先必须要提的就是卡带正面标签的制作，不知道是EZ厂商美工不过关，还是推出得太过仓促，但实在要说，这次EZ5的LOGO和标签设计都太过业余了，完全没有任何美感可言，色调的搭配上也给人非常奇怪甚至是低档的感觉。更让笔者无奈的是，我一共收到了两块样卡，结果两块样卡的标签都被贴歪了。试想用户刚从那样的一个包装中拿出如此外形的一块卡，那会是怎样的心情。并且标签所采用的也并不是那种表面光滑纸质比较好的贴纸，而给人一种随便就能划坏的感觉。就这点来看，EZ5实在有必要重新制作自己的标签，这实在是太容易给人留下不好的印象。

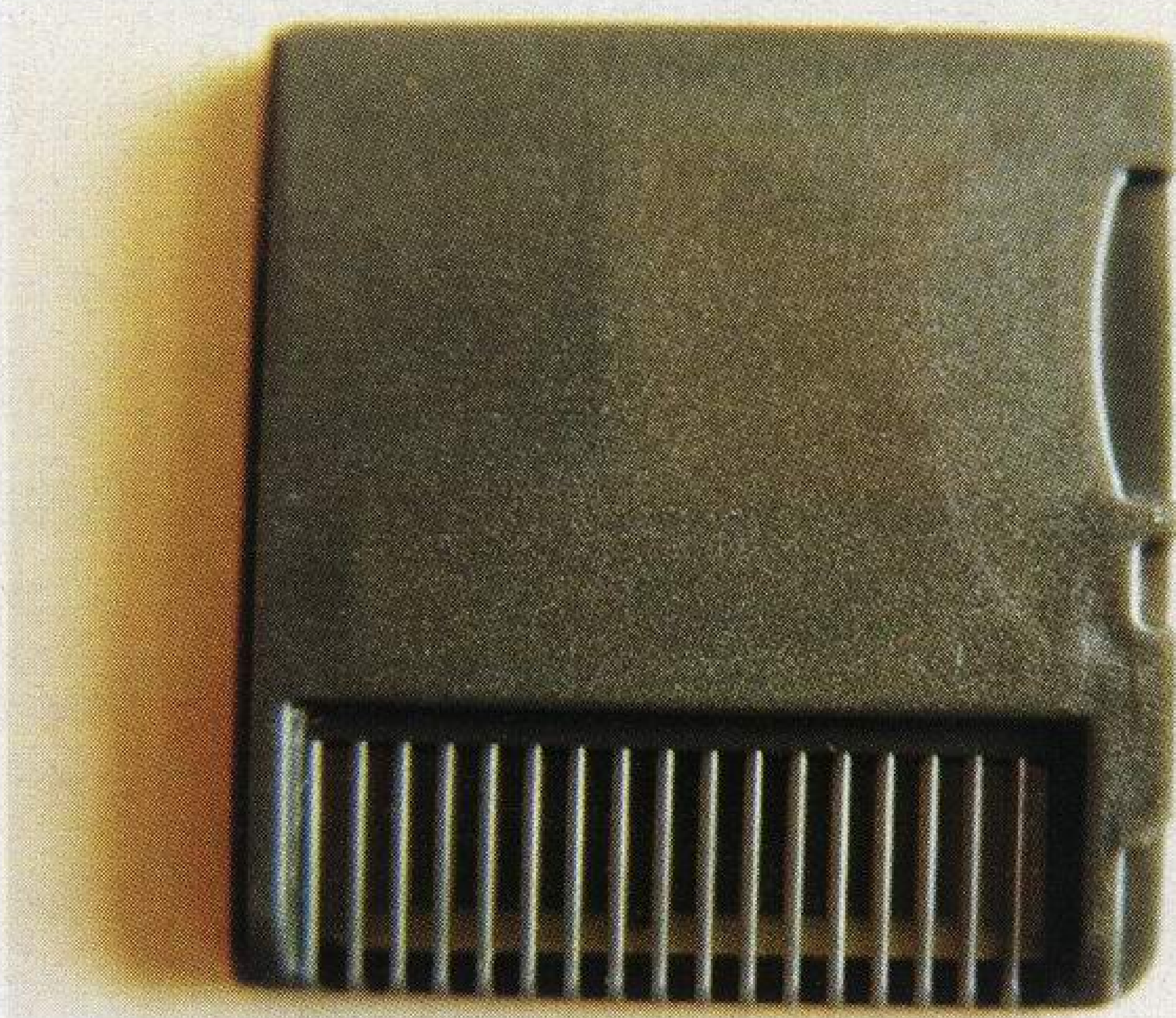


↑我想说,这样的标签设计实在是太难看了!!

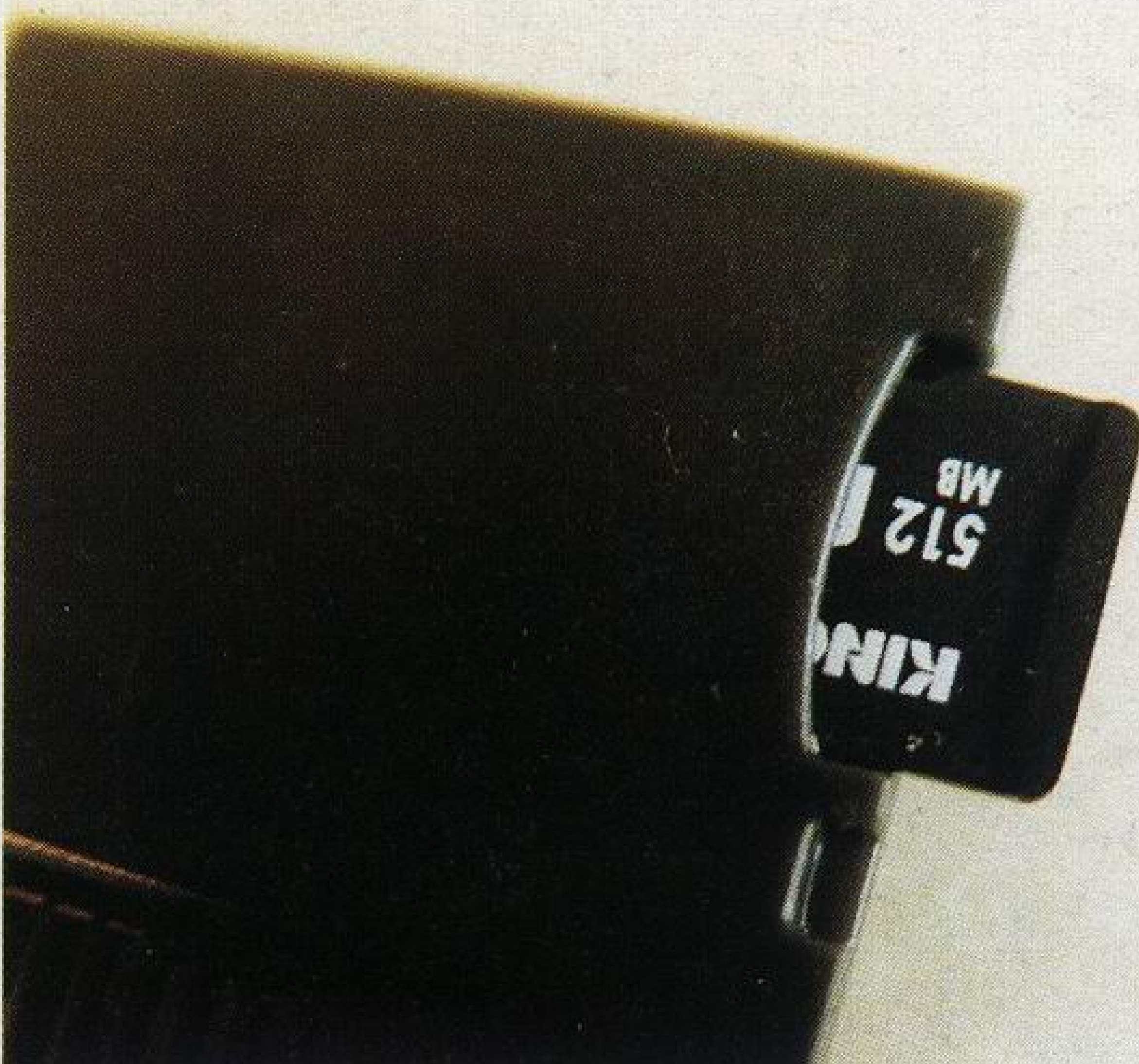
实际上，EZ5卡带本身的做工还是不错的。但仔细观察的话，就会发现上下模具的接触处还有一些毛刺，但整合却非常紧密，因此也不会有什么问题。将卡带插到DSL的SLOT1口中，并没有什么不顺畅的感觉。但是因为EZ5也同样具备免刷机的功能，所以在卡带正面标签的下面也有一块用来引导的芯片，所以整个卡带的厚度比正版卡稍厚，这也是最近各厂商推出同类产品的通病。但是比较让人欣慰的是，EZ5在拔插过程中并没有任何的不适，增加的那点厚度完全没有影响。



↑将EZ5插入主机时并没有发生进入困难的情况，弹出时也比较灵敏。



↑卡带的背面特写，从这个角度来看卡带外壳的做工还是很地道的。



↑卡槽口的大小比较合适,TF卡插入时比较顺畅。

在外接存储卡槽的设计上，EZ系列总是独树一帜。像当初的M3 MINISD和SC MINISD的卡槽都是设计在卡带的上侧，而惟独EZ4是设计在侧面。无独有偶，之前面市的几块SLOT1端口烧录卡的TF卡槽也都被几大厂商设计在卡带的上侧，而这一次的EZ5却破天荒地变成了侧面。并且卡槽并不是弹出式的设计，而是直接插入拔出的。但是相比之前的EZ4L系列，这次的非弹出式TF卡槽显然要好用得多，至少不会出现极难插入或拔出的现象了。



↑目前几块SLDT1端烧录卡的外形比较。

软件测试篇

首先看一下官方对EZ5产品特别的介绍：

●1:1原卡大小，方便插拔，内置侧插。

●使用MicroSD(TF)卡作为存储空间，价格便宜量又足。

●直接引导，无须改机，并且可当做引导卡使用。

●内核整合Moonshell，不需要另外安装软件直接使用EZ5就可以胜任听MP3，看TXT小说，以及观看DPG电影等掌上娱乐。

●内核皮肤和功能可以完全自定义，我们会公开99%的源代码。

●双重读取模式：支持CLEANROM的纯净模式和支持修改过的ROM的混合模式。混合模式意味着EZ5支持启动修改过的ROM，将来可以支持软复位，金手指或更多功能，例如提高读取速度，就算使用慢速TF卡也感觉不到拖慢。

●完美的FAT系统兼容性，可以自动生成存档，并且具有多存档备份功能。

●使用硬件存储芯片，保证永不掉档。

●系统内核可升级。

●支持Homebrew，开发包将会在产品上市同期推出。

—— 兼容性的测试 ——

从上面的官方介绍中，我们看到EZ5在性能上跟另外几款SLOT1端口的烧录卡基本相同，并且在存档保存等细节方面还拥有一些优势。虽然说EZ5也是官方声称会支持CLEANROM，但游戏的实际兼容性又会怎样呢？那还需要详细的测评后才能知道。

几款比较有代表性的游戏：

《恶魔城 苍月的十字架》……（测试片头动画）
《恶魔城 迷宫回廊(日)》……（测试兼容性）
《应援团》……（测试速度）
《任天狗-吉娃娃(中)》……（最新汉化游戏）
《DQM》……（最新游戏）

在测试时，笔者分别选用了两块TF卡，分别是低速的512M SanDick卡和高速的512M Kingmax卡。首先测试的对象是SanDick牌的TF卡：EZ5在主界面下按下L+R键就会调出系统菜单，可以在这里设置对TF卡的读取速度，最低为1，而最高只能到12，默认的速度则为10。当把光标移动到游戏上时，DSL的下屏上会出现该游戏的图标、名称以及存档类型和大小。在此时按L+Y键、L+X键可以对游戏的存档大小进行调节。对于目前已经推出的游戏，系统会通过内核文件所记录的存档管理文本进行自动的调节，除个别游戏以外玩家都无需去调节。相反，如果是新出的ROM，在游戏时就会有可能出现存档文件大小出错的现象。如果因此而无法游戏就要试着调节一下存档文件的大小，一般都可以顺利游戏。

在使用低速TF卡的测试后，结果并不能让人满意：

《恶魔城 苍月的十字架》：在10速下片头有非常严重的卡格，即使将TF的读取速度调节到12速，依然会卡并且有非常明显的爆音。

《恶魔城 迷宫回廊(日)》：可以正常游戏和记录，但基本上开菜单就会黑屏，调节TF卡读取速度无用，依然是速度的问题。

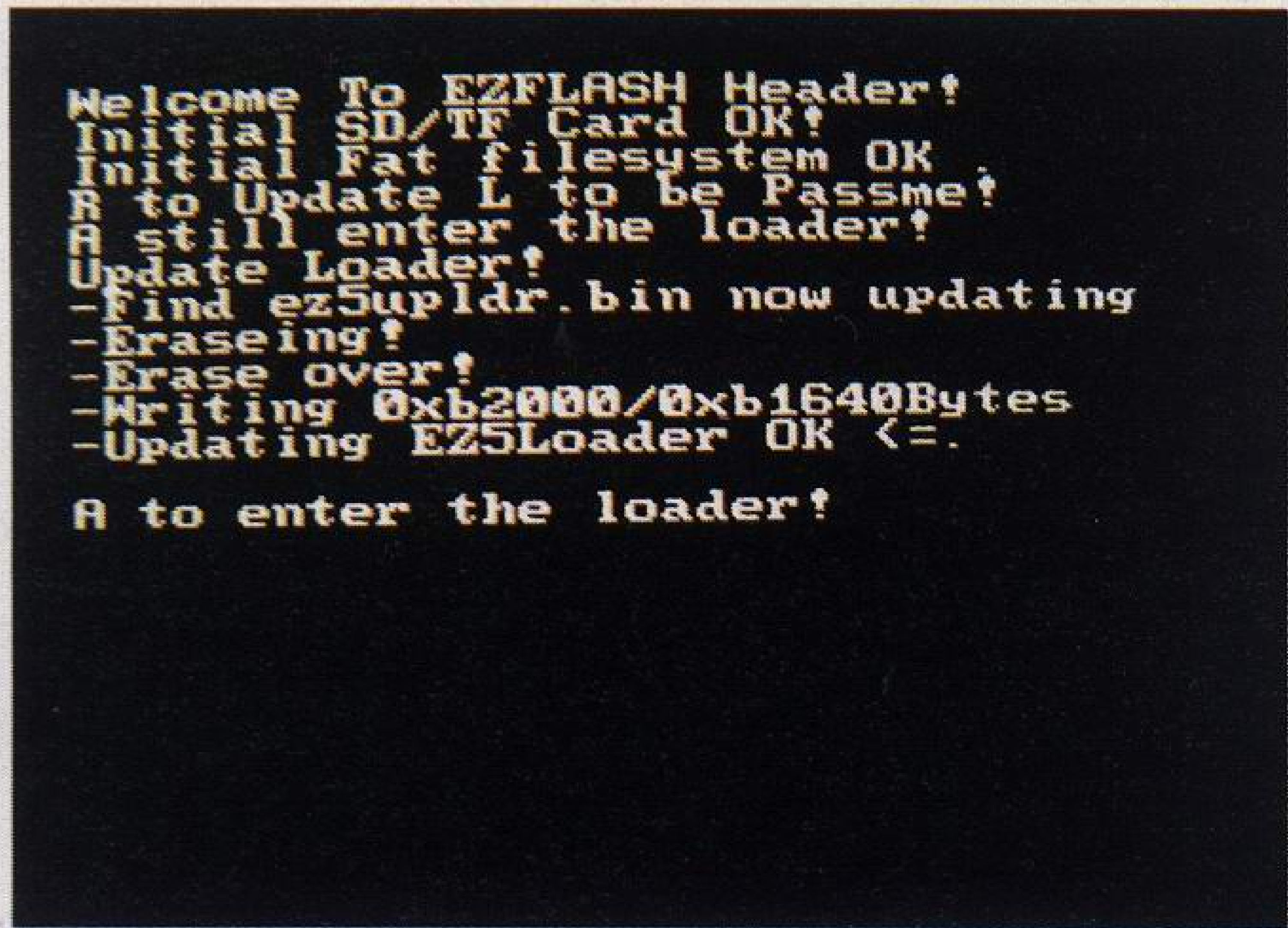
《应援团》：完全无法游戏，将速度调节到11速后可以勉强进入游戏，但读取时间非常缓慢，并且大几率死机。

《任天狗-吉娃娃(中)》：运行存档都非常完美。

《DQM》：运行存档都非常完美。



↑用EZ5加EZ4LD的配合的确是比较奢侈的。



↑在管理画面下内核已经升级成功。

从上面的测试结果来看，似乎TF卡的速度影响着游戏的运行，笔者决定使用高速的Kingmax卡,看看是否能够得到明显的改善。但是结果实在出乎笔者的意料，虽然使用了高速的TF卡，但在游戏运行时依然会出现上面的问题，虽然一些普通游戏运行时速度会有些许的提升，但却无法从本质上解决死机黑屏的现象。看来，TF卡的速度并不是影响EZ5游戏兼容性的绝对因素。因为官方推出了“混合模式生成工具”，号称可以利用它来对ROM打补丁，并且大幅改善因读取速度而造成的黑屏等现象。笔者抱着试一试的念头把上面的几个问题ROM都逐一打了补丁，结果让人非常惊喜。所有被打补丁的ROM都能够在高、低速的TF卡下完美运行，即使是用默认的10速也没有任何的问题。“苍月的十字架”的片头动画完全流畅，没有任何的爆音，而“迷宫回廊”中无论多么频繁的开关菜单也都不会死机。由此可见，对于那些手头只有低速TF卡并且预备购卡的朋友们来说,EZ5是绝对值得优先考虑的。完全不用担心会因为低速TF而导致的游戏黑屏死机等现象了。就这点来说EZ5还是相当值得称道的。

也许有读者朋友会质疑说，“既然是号称直接运行CLEANROM,为什么还要打补丁。这只能说明EZ5不完美！”其实笔者并不这样认为，首先EZ5只有少数一些问题ROM必须要打补丁才能进行游戏，而其它绝大部分ROM都可以直接运行。其次打补丁非常简单，而且速度奇快（连一秒都不需要），根本就不会对用户带来负担。再者利用混合模式生出的ROM在低速TF卡下有着近乎完美的表现,这是其它同类产品上很难办到的。综上所述，完全没有必要过分拘泥于是否是真的CLEANROM,虽然依然要打补丁，但显然要比老的SLOT2端烧录卡要安心稳定得多啊！



↑MP3和DPG文件都可以直接运行，在运行MP3时下屏会有音乐的图标显示。



↑每个游戏都有代表的图标、游戏名称和存档说明。

其它

玩家在买回EZ5后建议马上升级内核，因为旧的内核问题很多，甚至还会出现存档文件自动变更导致存档文件损坏的恶性BUG。只要升到目前官方最新的1.3内核就会完全改善。升级内核的方法是按住R键开机直到进入EZ5的管理画面，再按R键就会完成升级。另外在管理画面下按L键则可以对SLOT2端的卡带进行引导。笔者测试了一下，发现EZ5除了可以引导EZ4系列SLOT2烧录卡外，竟然还能引导EINW2系列的烧录卡，的确是件比较奇怪的事情。

总结

EZ5刚刚面市时，在网络上有不少关于EZ5的负面消息，很多玩家抱怨说EZ5并不好用。但从笔者的测试过程中看,这样的观点显然是站不住脚的，或者说用户本身并没有掌握如何才能用好EZ5。至少在兼容性上目前EZ5绝对可以说已经达到同类产品的顶尖水准（测试工作进行中，目前无任何ROM有不兼容现象）。再加上其它的例如引导以及内置MOONSHELL等附加功能，EZ5在新一代DS系烧录卡的竞争中还是具有很强实力的，而268元的售价又绝对合理。希望这一次EZ厂商能够再接再厉,向玩家交出一份满意的答卷，以重现GBA时代的无限辉煌。

文/岚枫

霸王的后裔

虽然一早就得到了Gbalpha公司要推出对应SLOT1端口的全新烧录卡的消息，但却发现新产品的名字竟是小枫所不熟悉的R4。因为一些客观因素R4测评的任务就交给了这方面的专家也是小枫的好友（兼弟弟）云云同学（关于R4的详细测评请参见本刊）。就在小枫刚刚完成了EZ5的测评后，突然收到了Gbalpha寄来的R4姊妹产品M3DS Simply的样卡，为了给读者朋友提供第一时间的新卡实测报告，小枫不得不再次打开手中的NDSL……



——M3DS Simply 编辑部第一时间测评

Gbalpha公司在整个DS系主机烧录卡时代一直都是走到业界的最前面，不仅利用早期M3-CF和M3-SD两个全新产品开创了国内DS主机SLOT2端口烧录卡的先河，还随着产品不断的更新换代始终引领着同类产品的走向。M3和G6两大系列产品在所有的SLOT2端口的烧录卡中一直以高兼容性著称，再加上其所拥有的独特的扩展模式和PDA系统使其更成为名符其实的高端产品。但同时M3和G6系列产品的高售价也使许多用户对其望而却步，虽然后来厂商也相应地调整了策略推出了一系列降低成本的“专业版本”,但依然很难让玩家摆脱“高价”的印象。如今整个DS系烧录设备终于发展到SLOT1端口免引导、全面支持CLEANROM的时代，Gbalpha公司又该做出怎样的决断呢？那么大家不妨让小枫从M3DS Simply（以下简称为M3DS）为大家说起……

外观篇

说外观之前，请容小枫先感叹一下M3DS厚道的价格，198元的官方零售价的M3DS成为目前所有SLOT1端口烧录卡的最低产品。这样低的售价对于玩家来说自然是好事，但相信一定也会有不少的人会担心M3DS的产品质量尤其是包装、外形等方面会有所欠缺的。但是小枫可以非常肯定地告诉大家，担心实在都是多余的。Gbalpha公司这次之厚道甚至令笔者都有些惊讶……

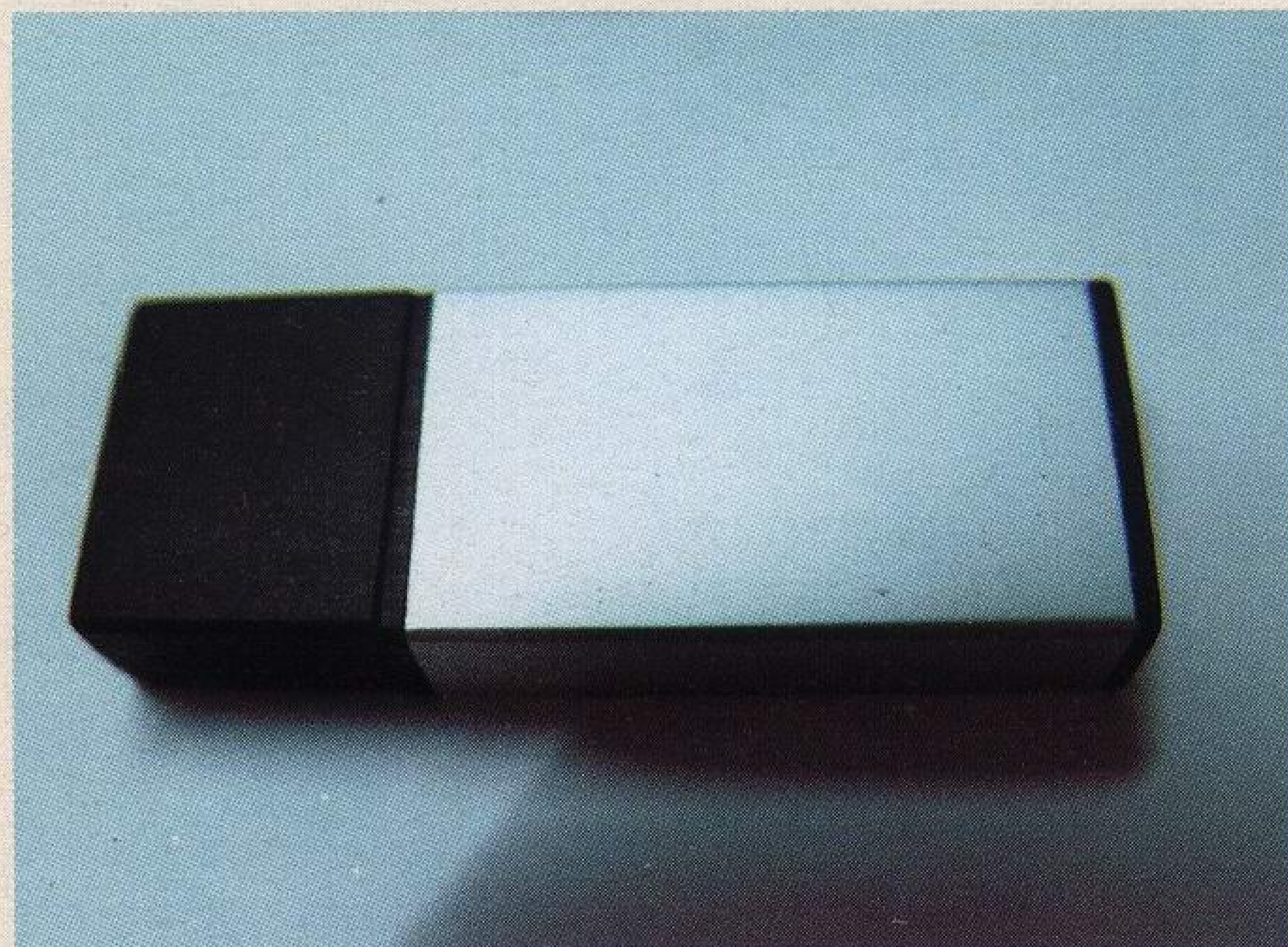
●大变化的包装设计和丰富的周边配件：

熟悉M3系列产品的朋友相信都记得，一直以来M3系列产品无论型号和外形如何改变，其外包装始终都是保持着蓝色的色调，而纸盒配合塑料保护模具的包装方式基本已经成为了其标志性的包装设计。但这一次M3DS在包装上却做了相当大的调整，用硬塑料的外壳配合里面的纸盒将产品本体和一些附带的东西很好地固定在里面。如果说这样的包装不过是给玩家一份新鲜感的话，那么M3DS除了卡带本体外所附送的东西只能用非常体贴来形容了。

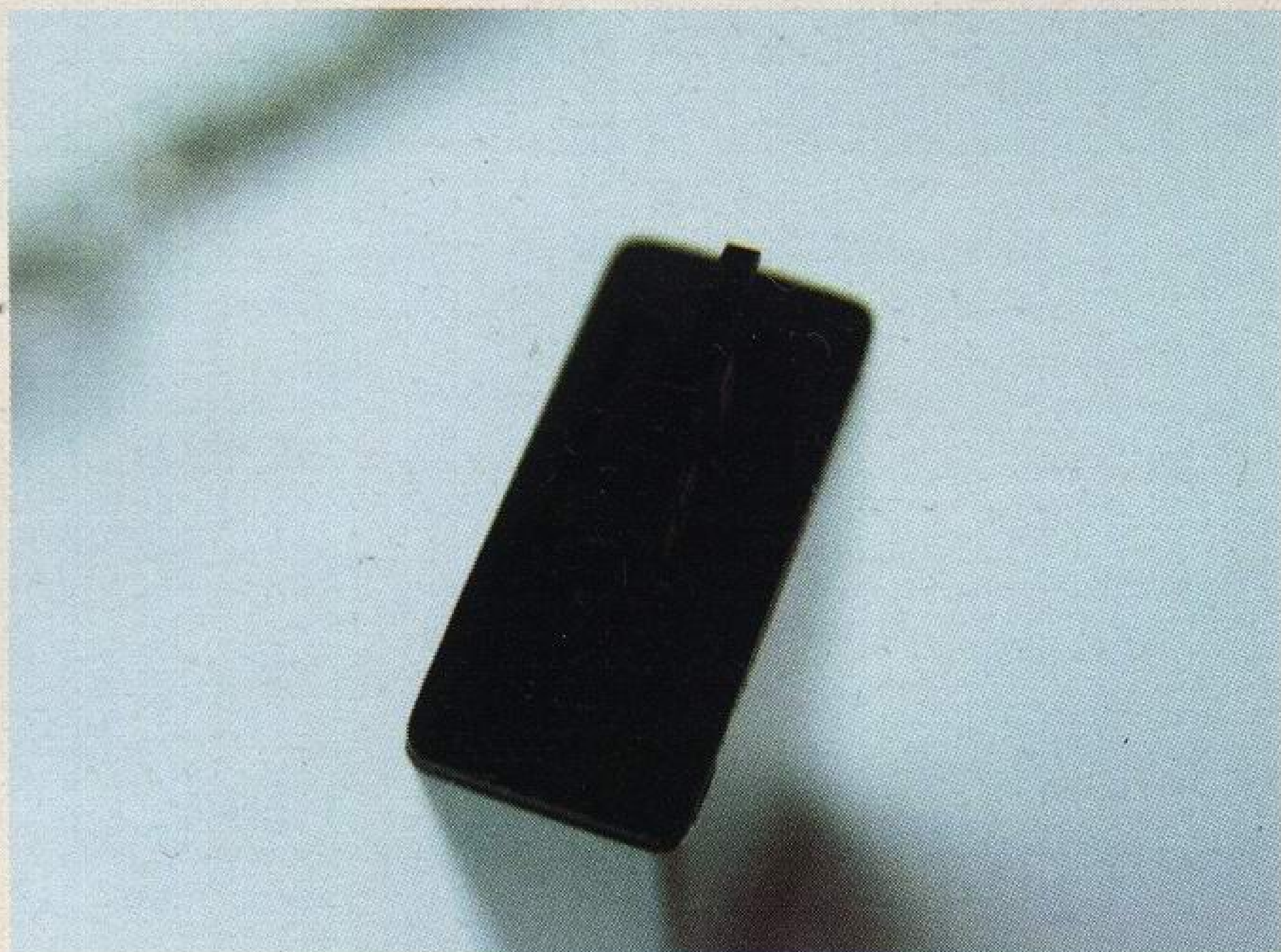
打开包装后，玩家可以看到一个类似于PC用U盘的长方形USB连接器，原来这竟然是一个TF读卡器。众所周知现在的SLOT1端口烧录卡都是使用TF作为外接存储卡的，这其中也只有DSLINK曾经附送过SD读卡器。但是随产品赠送



↑从外面可以看到TF读卡器和M3DS的卡带本体。



↑从这个角度看，TF读卡器的确很像是一块普通的U盘。



↑可以直接将TF插在读卡器上连接电脑,变得方便了不少。





TF读卡器，这还是所有同类产品中的第一例。且不论TF读卡器较一般的SD读卡器是否会有成本上的提升，但无论如何这都是厂商一种非常体贴的设计，这一举动也彻底扫除了之前M3系列产品给人高价且小气的一贯印象。

除此以外玩家还可以在包装中找到一个穿在金属钥匙扣上的蓝色小塑料盒，从中间用指甲可以像化妆盒一样将其翻开。原来这是厂商设计的一个可以盛装DS卡带的容器，利用钥匙扣可以轻松将其栓在身上的各个位置。小盒的内部采用的软硅胶设计，可以有效地保护卡带在



↑金属钥匙扣和塑料装有另一套外壳的小盒，做工都很不错。



↑M3DS的全套东西。

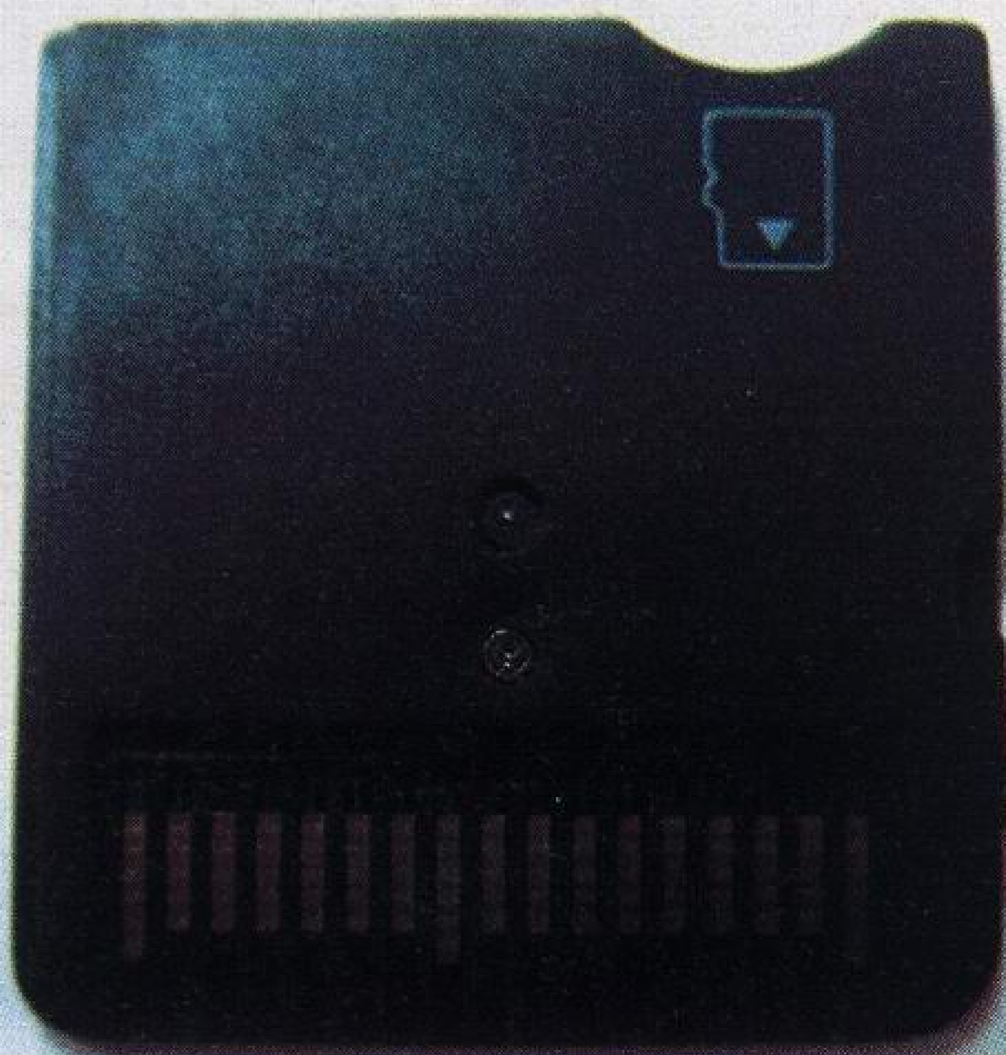
受到震动和撞击时安然无恙。可能厂商怕不是所有用户都喜欢M3DS黑色的卡带外壳颜色，塑料盒里面还有一个做工非常精细的白色的M3DS可替换外壳。厂商在这次产品中介绍广告语中曾经出现过“运动气质的烧录新品”，可以理解为玩家在外出甚至是运动时都可以把M3DS带在身上。也许这样的设计稍微有些多此一举，但厂商制作的这个小盒却可以方便地让玩家用其装载任何SLOT1端口的烧录卡或是正版卡带，何况不过是个随卡附送的东西，这已经是非常地厚道了！除了以上这些东西外，装有软件的8CM光盘自然是必不可少的，里面所带的软件也是尽可能地为用户方便着想（具体在后文会有详细介绍）。总之，厂商在这次包装、附带周边产品的设计可以说是非常让人满意的。即使是再挑剔的用户，面对性价比如此之高的产品都得竖起大拇指叫好！

M3DS卡带本体的做工还是相当让人满意的，上下外壳的整合非常紧密，也没有任何的瑕疵和毛刺，基本上跟正版卡带无异。与其它几款免刷机的SLOT1端口的卡带相比，M3DS的引导用芯片并没有被安置在正面的标签下面，这样也就不会使卡带厚出一些，导致插入、弹出主机时会出现不顺畅的现象。而M3DS的TF卡槽也是被安置在卡带的上方，卡槽为弹出式设计。与

早期的M3MINISD相似的是，卡槽周边的卡带外壳有一个明显的圆弧缺口，这样的设计玩家在取出TF卡时就可以轻松许多，不用再用指甲去按那小得可怜的TF边缘了。而在卡带的背面TF卡槽的下方，厂商还画上了TF卡插入的标志，以方便不熟悉的用户在前几次插入时不要搞错方向。这又是产品另一个非常人性化的设计，从卡带整体的外形表现来看，实在很难想象这是一款售价仅仅200元不到的烧录设备。这也是为什么在介绍卡带外形之前笔者会如此强调M3DS的定价。



↑TF卡槽的设计相当贴心，弹入弹出时都非常地方便。

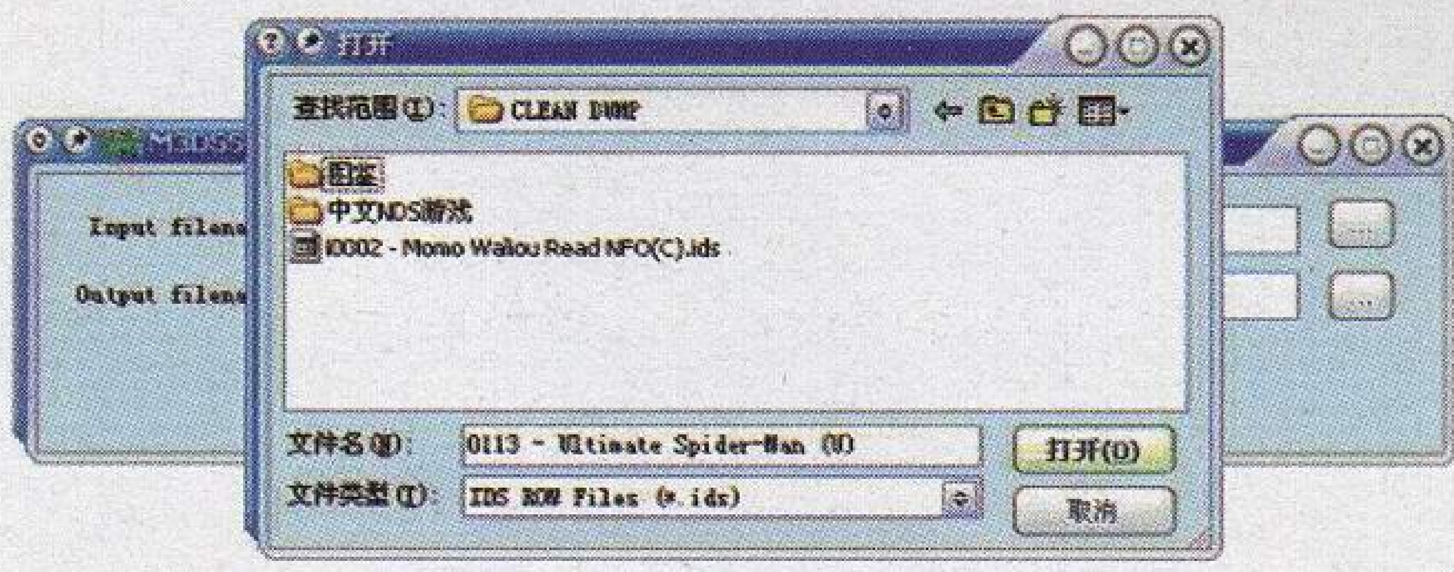


↑卡带的做工十分不错，与正版卡带的外壳做工基本没有区别。



↑在插入TF卡时只要参照卡带本体背面的TF图案就可以了，非常方便。

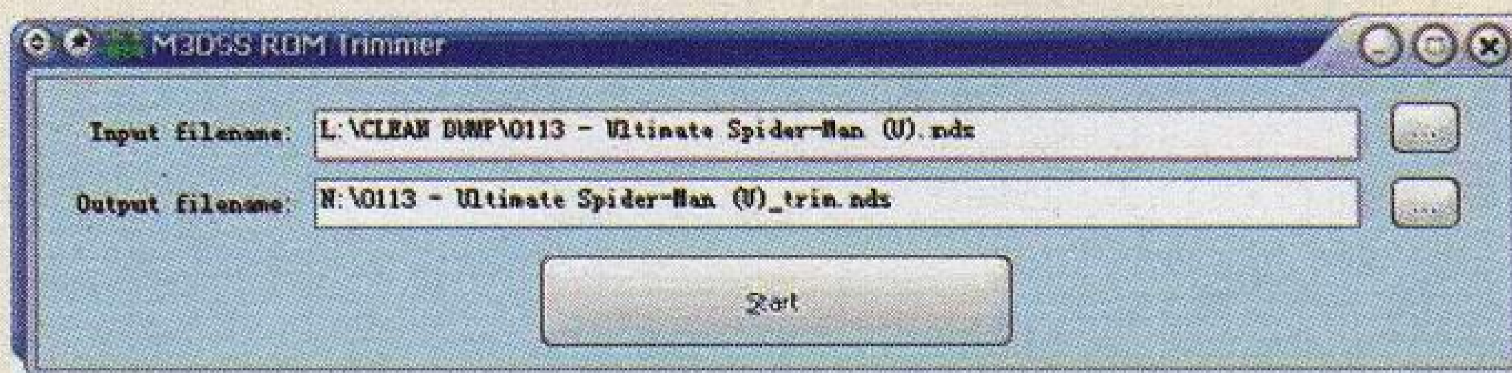
软件篇



●应用软件：

首先还是从产品所附送的软件光盘说起，官方在里面装有四个文件夹：其中除“system v1.00”文件夹中的MOONSHELL文件包和内核文件是卡带运行必须需要的外，其它三个则是厂商为方便用户放进去的。其中“moonshell-1.5”大家应该非常熟悉了吧，可以用它来进行视频的转换，省下了玩家自己去网上下载。而“M3DS Simply存档转换”和“M3DS Simply ROM 减肥工具”则又是两个非常贴心的工具。其中存档转换工具可以让玩家将以前任何品牌系列烧录卡的存档转换成为M3DS可认的存档文件。转换的过程十分简单，玩家只要按照软件的步骤一项一项来很容易就可以操作成功。最后把存档文件改成跟相应ROM同样的名字到TF的根目录下就可以了，笔者试了几个游戏的存档转换，都可以完美使用。这个工具的加入，对于M3、G6系列产品的老用户来说自然是件相当不错的事情，以前那些辛苦打的游戏存档终于可以继承下来了。

而另一个减肥工具顾名思义就是给减少ROM的容量大小的，不同的ROM可以“减肥”的幅度也都不尽相同。因为M3DS不像以前的产品中拥有PC的应用软件，所有的CLEANROM都可以直接拖到TF卡中使用，所以利用这个减肥工具可以有效地缩小ROM的容量，让玩家手中不菲的TF卡可以一次载入更多的游戏或多媒体文件。以上三个软件虽然看似普通，但对于玩家，尤其是那些上网不方便的玩家来说用处却是非常大的，尤其是存档转换工具可以有效地将原有用户转移过来。在两个官方软件的文件夹中，还有专门的说明书对使用方法进行了非常细致的讲解，即使是平时不太接触PC的用户也可以轻易上手使用。厂商处心积虑地为玩家方便所考虑，相信这样的行动一定会得到用户和市场的肯定吧。







●游戏兼容性

关于M3DS的运行方式和是否真正支持CLEANROM，大家可以参考一下云云在R4中的具体测评和分析，因为M3DS与R4在内部结构上几乎是一样的，所以完全可以看做是同一产品。就M3DS还需要“_DS_MENU.DAT”文件在菜单处对CLEANROM进行转换的问题，小枫有自己的看法。虽然就严格意义的运行方式来说，M3DS与R4一样都不是直接支持CLEANROM（实际上其它几款SLOT1端烧录卡除AK外都不是），但是就方便用户操作这一环节上看，M3DS做得依然是最好的。首先M3DS对TF卡的速度并不挑剔，就小枫测试，即使是使用比较“蹩足”SanDick牌的TF卡，在运行《苍月的十字架》片头动画时并不会出现卡慢的现象。显然，这是内核文件对ROM进行打补丁的结果。相比之下，EZ5的“混合补丁软件”也可以达到这样的效果。但因为那是PC端的软件，用户必须要在PC上进行二次操作，虽然也很简单，但相比之下显然M3DS要更加方便一些。另外M3DS的TF运行速度和存档文件大小都无需玩家自行来调节，一切都会由内核文件自己完成。这样的好处就是方便了许多的初心用户，傻瓜似的操作无论什么人都可以用得来；但缺点也很明显，与以前SLOT2端烧录卡类似，M3DS也需要不断地更新内核来调整新游戏的参数设定和兼容性。对于这样的取舍只能让玩家自己去定夺，就笔者的观点来说，显然还是方便使用为第一大前提，况且以之前M3和G6系列产品在内核更新速度和普通新游戏的兼容性来看，玩家无需担心M3DS的表现。

总结

关注M3DS兼容性和运行方式的读者朋友可以参考一下云云对R4的测评，只是从另外一个角度来对M3DS进行了剖析。其实在整个测评的过程中，最大的感受就是厂商在产品设计时的人性化。对于一个成功的商业产品来说，本身过硬的质量自然比较重要，但产品设计的是否体贴和方便用户使用又是相当重要的一个环节。显然，在目前所有面市的SLOT1端口的烧录卡中，M3DS是做得最好的。实际上在整个SLOT2烧录设备的品牌竞争中，Gbalpha公司旗下的产品一直在产品口碑上走在众多厂家的前面。但是对于国内这块以学生用户为主导的市场下，价格又是一个相当敏感甚至可以说是决定商战胜负的重要环节。所以无论是M3还是G6系列，虽然产品在某些方面的确要高于竞争对手些许，但在没有绝对优势的前提下，略高的价格就变成了其不小的负担。尤其是对于一些平时并不太关注相关信息的用户，品牌的概念模糊使得厂商在许多细节上的努力都化为了泡影。而这一次M3DS相当明智而又具有杀伤力的定价一定会使其摆脱过去价格上的负担。

◆优点：

价格厚道
卡带厚度正常拔插正常
操作简便无需要手动设置
低速TF卡也可较完美运行游戏
随卡附带的配件设计体贴

缺点：

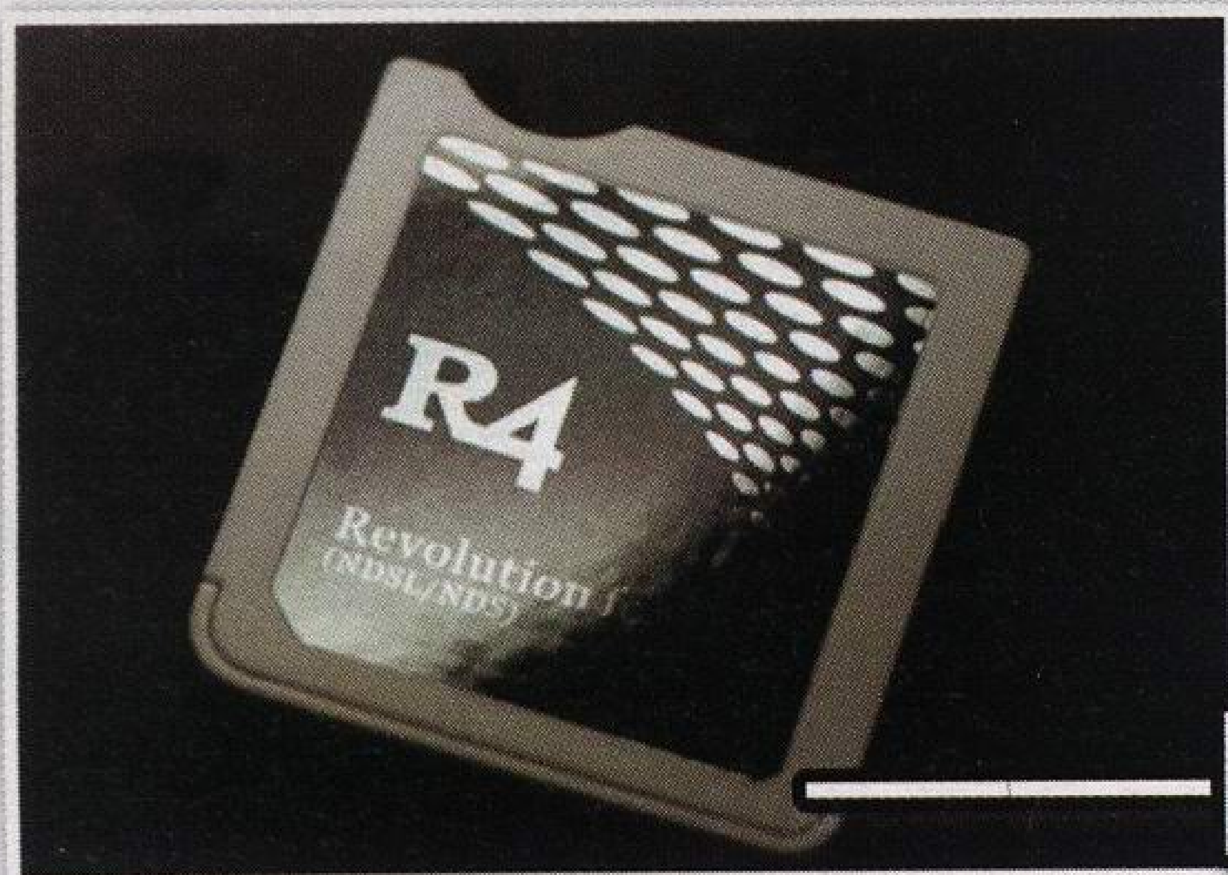
不是真正支持CLEANROM
依然需要不断更新内核

文/岚枫

M3 DS Simply

产品特点：
~原版DS卡带尺寸，与NDS/NDS Lite主机完美结合
~独立自引导系统，可直接在NDS/NDS Lite上使用并可以引导G6/M3及其他品牌的SLOT-2产品系列
~M3家族一贯性采用的自弹式microSD卡插槽设计，取卡方便自如
~卓越的高速硬件传输，支持各种性能的TF卡，游戏不会拖慢
~全面支持FAT(FAT16)/FAT32的电脑、手机、数码相机、PDA等通用文件系统
~最大可支持4GB(32Gbit)容量的microSD卡（符合SD标准）
~Clean ROM支持

文/YYJoy.com 窗外不归的云



廉价的风潮

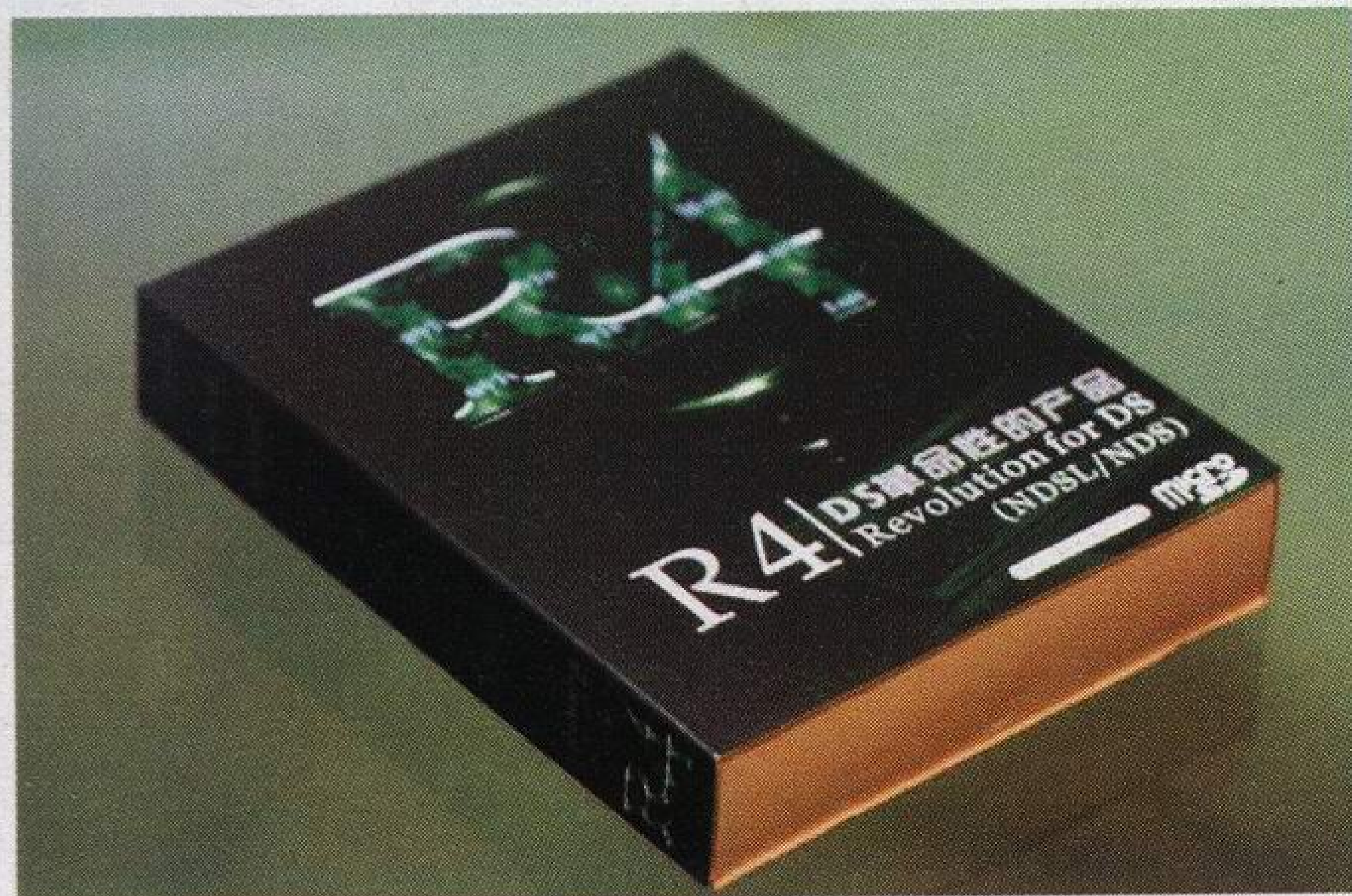
——NDS端烧录卡R4评测

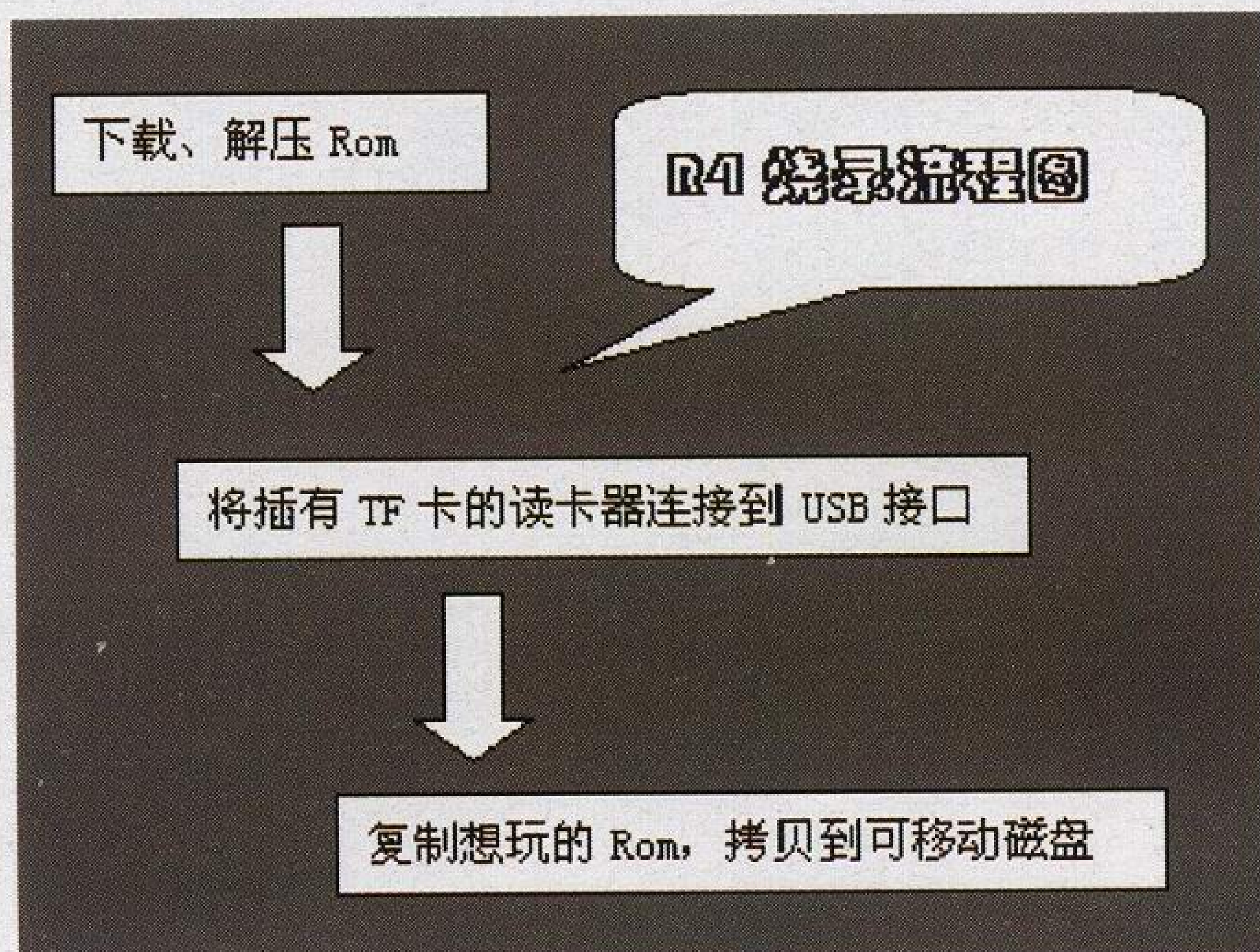
一个月前我和R4官方闲聊时，得到了R4将低价销售的信息。当时我以为这不过是玩笑话，因为那个时候产品没有什么眉目，我们没有拿到样卡，也不清楚其宣称的功能究竟能不能做到，或者说，对于发售的具体细节不明了，那个时候谈价格，多少显得早了一点。

当然，在拿到了样卡后，我又专门打电话去厂商那边，聊了一段时间，确定了R4的低价政策：产品定价将会低于200元。这样一来，众多担心价格的朋友可以放心了。不过，这似乎是个其它烧录卡厂商所不愿意看到的景象。这一价格意味着价格战的开始，最后的赢家自然是集技术、实力于一体的厂家。

我想，在这样一场大浪淘沙的战争中，留下来的势必是可以给我们玩家一些东西的团队，而且，价格战的直接好处就是让大多数玩家都能够接触这稍低的门槛。只是，从另外一个谨慎的角度而言，价格战也会引发偷工减料的现象。当然，玩家并不是傻子，不好的东西是没有人愿意接触的。即使有吃螃蟹的人，螃蟹吃完后的感受也会传播，从而形成一种约束力。所以无论如何，作为玩家都是会欢迎价格战的。

写到这里，我想还是有众多玩家会心生疑惑，作为一个全新的名字“R4”，它蕴含的意义究竟是什么呢？答案是“Revolution4”——也许厂家希望它是一款具有革命意义的产品吧。





游戏烧录方式

从知名的EZ Flash开始，一直到最新的R4，烧录卡的游戏烧录方式经过了几次变化。从原始的USB写卡器烧录Norflash到后来出现的Nandflash烧录，再到近一两年来流行的外接存储卡烧录，其构架都离不开一个PC端软件。这个PC端软件的作用是对Clean Rom进行打补丁的操作，因为之前的烧录卡都无法直接运行Clean Rom，所以必须在PC端用软件打补丁，此外，要实现软复位、金手指等功能也需要打补丁。在印象中，不需要进行PC端转换的烧录卡有EFa Linker2（GBA烧录卡、将Rom拷贝到Norflash中，再在GBA端进行烧录）、DS-X（DS烧录卡，内置空间，直接将Clean Rom拷贝进去）、NinjaPass X9（外接TF卡，将Clean Rom直接拷贝到TF卡内）。算起来，R4应该是第三款直接拷贝型的DS烧录卡。

R4的游戏烧录方式也就是目前大家所倡导的“复制&粘贴”，不需要其它的转换软件。我们烧录游戏（其实应该称之为拷贝游戏），仅仅需要一个读卡器＋操作系统就能够完成，而这样的好处就是不受操作系统限制，即便是Mac OS或者Linux OS的用户，也能够完成烧录过程，而不用担心烧录的软件在自己使用的平台上没有相关的版本。

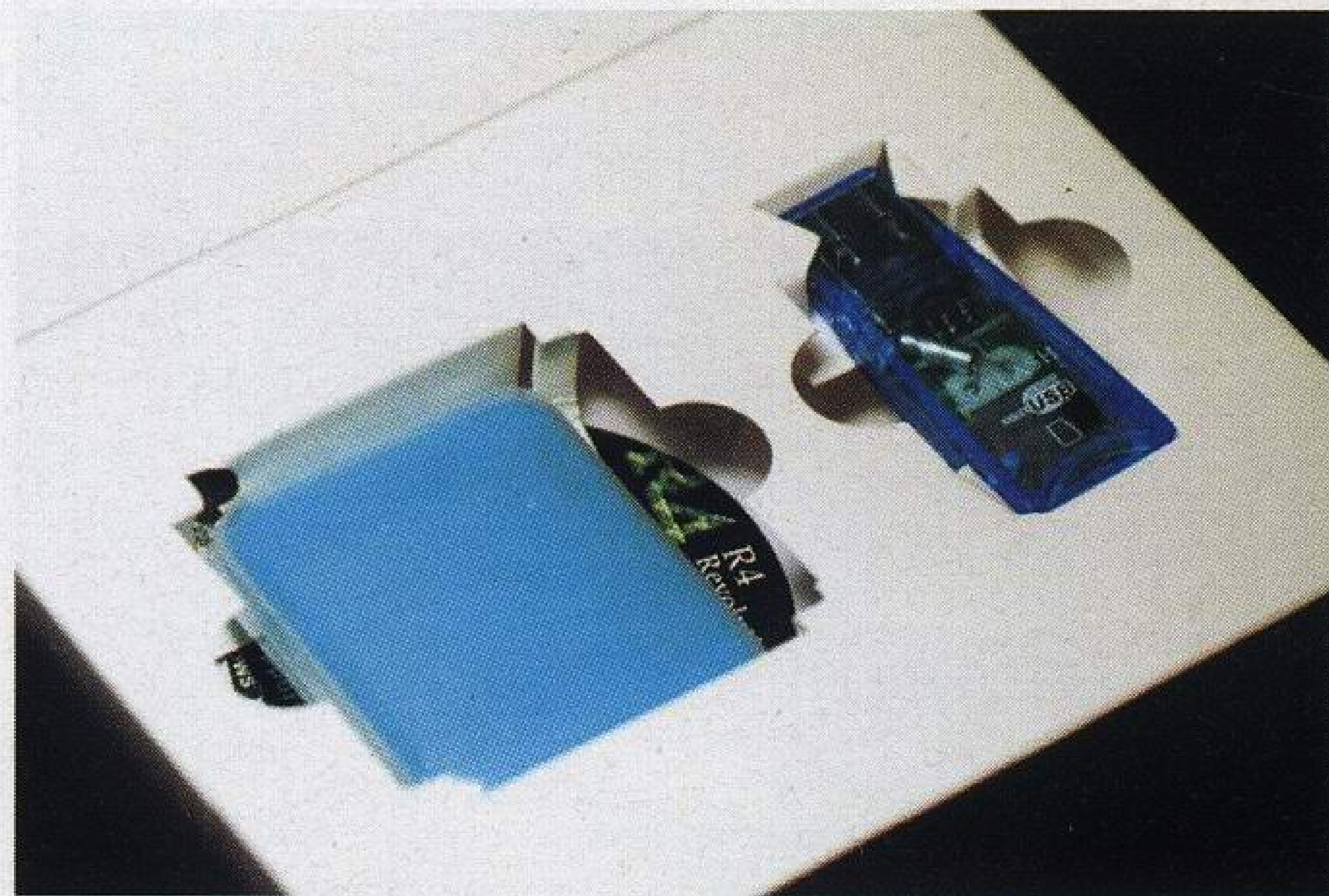
经过测试，用Fat&Fat32这两种磁盘系统格式化后的TF卡都可以配合R4运行游戏。

这里会引出一个问题，之前的Acekard实现了Clean Rom真正支持，而且游戏兼容度为100%，可是必须要用将TF卡格式化成专用的AKFS格式，同时还要用专用的软件拷贝游戏，既然R4支持Fat/Fat32格式的TF卡，那么它是真正支持Clean Rom的吗？

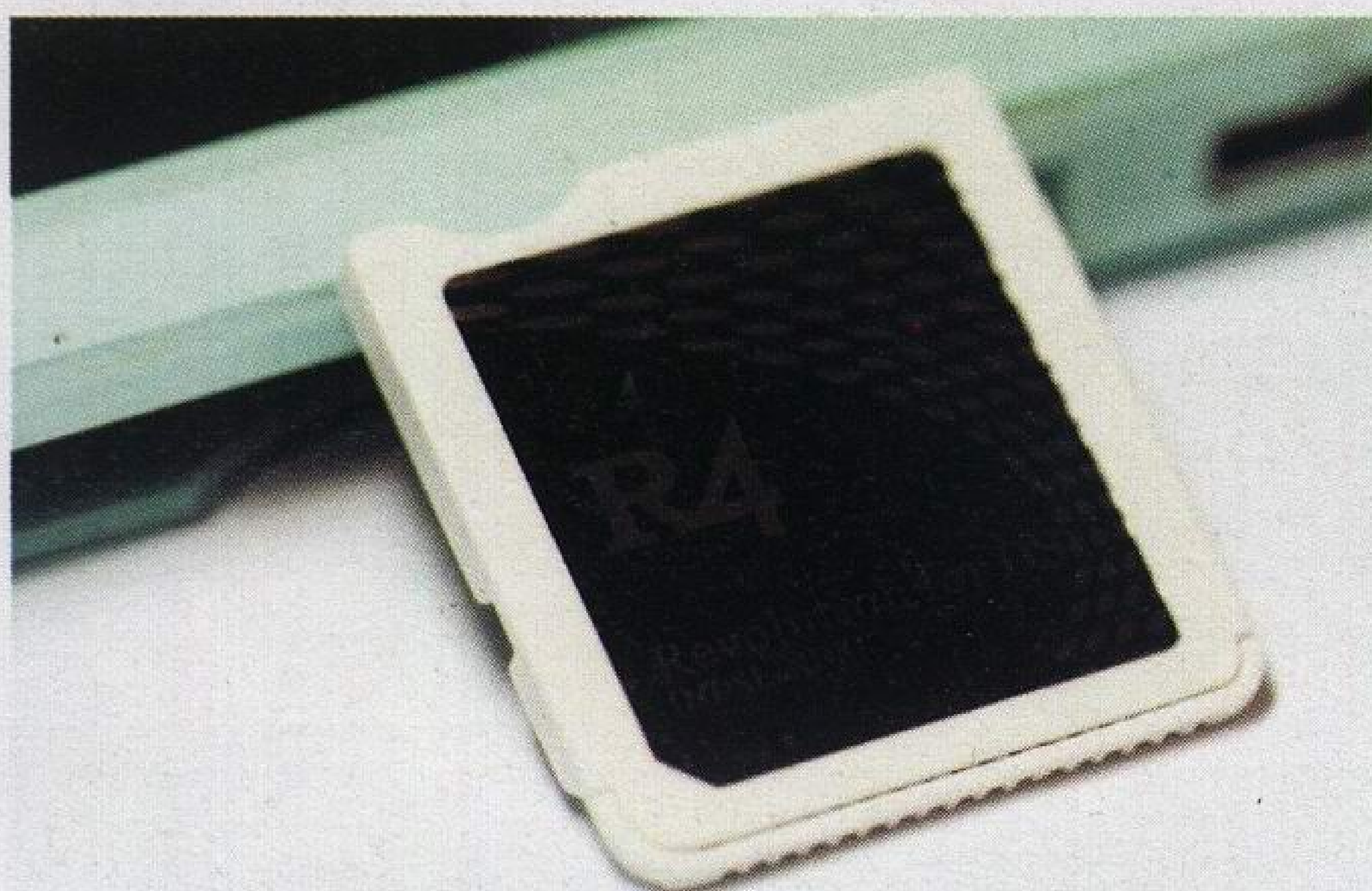
Clean Rom相关

正如前面所言，Acekard由于将TF卡格式化成AKFS格式，这样在硬件下模拟了NDS正版卡的环境，这样就实现了真正的Clean Rom支持。R4与AK有所区别，虽然它可以直接将Clean Rom拷贝到TF卡中让Clean Rom直接运行，无需要PC端的转换，但是它实际上也有打补丁的操作。也就是说，R4并非真正支持Clean Rom，它的兼容性是建立在用TF卡中的菜单程序，对TF卡中的Clean Rom进行打补丁操作来实现的。这段话，并非幺幺个人猜测，而是由厂家亲自告诉幺幺的。

在这里需要对R4的菜单程序进行介绍，这是一个叫做“_DS_MENU.DAT”的文件，R4实现对Clean Rom的兼容全靠它。譬如出了新的Rom，老版本的“_DS_MENU.DAT”不支持，那么厂



游戏编号	游戏名称	运行状况	备注
0026	口袋妖怪—冲刺	白屏	许多卡新发布时均不支持这个游戏，看来R4也不例外
0081	火影忍者RPG2 – 千鸟VS螺旋	正常运行	正常载入
0083	日版应援团	正常运行	试玩了两曲，无拖慢、载入速度快
0089	任天狗—吉娃娃和她的伙伴	正常运行	看出来了吗？这个游戏有点特殊……
0113	终极蜘蛛侠	正常运行	正常载入
0141	怪物史瑞克	白屏	无法运行
0168	马里奥赛车	正常运行	动画流畅
0242	法兰克林大冒险	正常运行	载入正常
0379	怪兽炸弹人	正常运行	载入正常
0400	上旋高手2	正常运行	画面流畅
0434	新超级马里奥兄弟	不正常	主线游戏正常 Mini Game黑屏
0461	瞬感龙珠	不正常	震动卡不工作
0506	日版任天堂浏览器	正常运行	正常运行，支持内存扩展卡
0534	解谜系列 拼版玩具 小狗篇	正常运行	小猫篇也运行正常
0544	认真不认真 怪杰索罗利 恐怖的宝物	正常运行	载入正常
0577	口袋妖怪–钻石	正常运行	载入正常
0591	欧版任天堂浏览器	不正常	正常载入,但是不能进主界面,即便是插了内存扩展卡
0636	托尼·霍克滑板 下坡	正常运行	正常载入
0673	欢快的大脚	正常运行	载入正常
0759	流星洛克人 雄狮	正常运行	
0763	猫	正常运行	片头的音乐真好听，“喵喵喵喵”……
0764	星球大战 致命联盟	正常运行	正常载入
0765	钢之炼金术士	正常运行	正常载入
0766	噗哟噗哟！15周年庆	正常运行	正常载入
0767	风来的西林DS	正常运行	正常载入
0768	触控百人一首 DS 时雨殿	正常运行	真人视频很赞
0769	亚瑟和迷你国	正常运行	正常载入
0770	股份买卖指导员	白屏	无法运行
i0001	直感一笔	正常运行	神游公司的三款中文游戏都可以运行
i0002	摸摸瓦里奥	正常运行	无需改后缀，直接支持*.ids文件
i0003	云中漫步	正常运行	中文显示正常





家就可以更新“_DS_MENU.DAT”文件，以实现新的兼容度；又譬如说，厂家要增加新的功能给R4，也可以更新“_DS_MENU.DAT”文件，这样玩家的R4又可以实现更多的功能。注意：TF卡内必须要有"_DS_MENU.DAT"文件才能运行游戏。

实例：幺幺在拿到R4后更新了一次“_DS_MENU.DAT”文件，这次更新对震动卡\浏览器等Slot-2周边的兼容性有所加强。

那么我们就明确了，AK的AKFS格式因为其特殊性，所以对TF卡要求比较高（也就是所谓的挑卡），拥有连续空间的日产PNY/Kingston/东芝1G能够实现最好的效果，但是R4却并非如此。Fat/Fat32格式标准最有利的好处是不挑卡，而且Fat/Fat32非连续空间的架构可以让几乎任何卡都能够在R4上使用。当然，只要不是真正支持Clean Rom，兼容度都不能直接实现100%，之前有两个评测，都看到某些Rom存在兼容性问题，即便是通过更新“_DS_MENU.DAT”文件解决了这些Rom的兼容性问题，某些新出的游戏又有可能出现新的兼容性问题，所以又需要等待更新，这就和以前的烧录卡走到一条路上了。于是“下载新版软件”&“更新软件（或者内核）”又要让我们来做了。

然而尽管如此，R4的优点仍然明显，那就是免PC端转换，直接复制&粘贴Clean Rom。虽说存在DS端打补丁的情况，但是它是底层自行操作，无需玩家进行干预。Acekard因为完美支持Clean Rom的AKFS架构导致不能实现直接“复制&粘贴”，R4因为支持直接“复制&粘贴”的Fat格式从而不能真正支持Clean Rom，这对于玩家而言，其实是一种抉择。萝卜白菜的命题已经存在了数千年，不用个人来进行猜测或者臆断。玩家喜欢什么就买什么，非常简单。

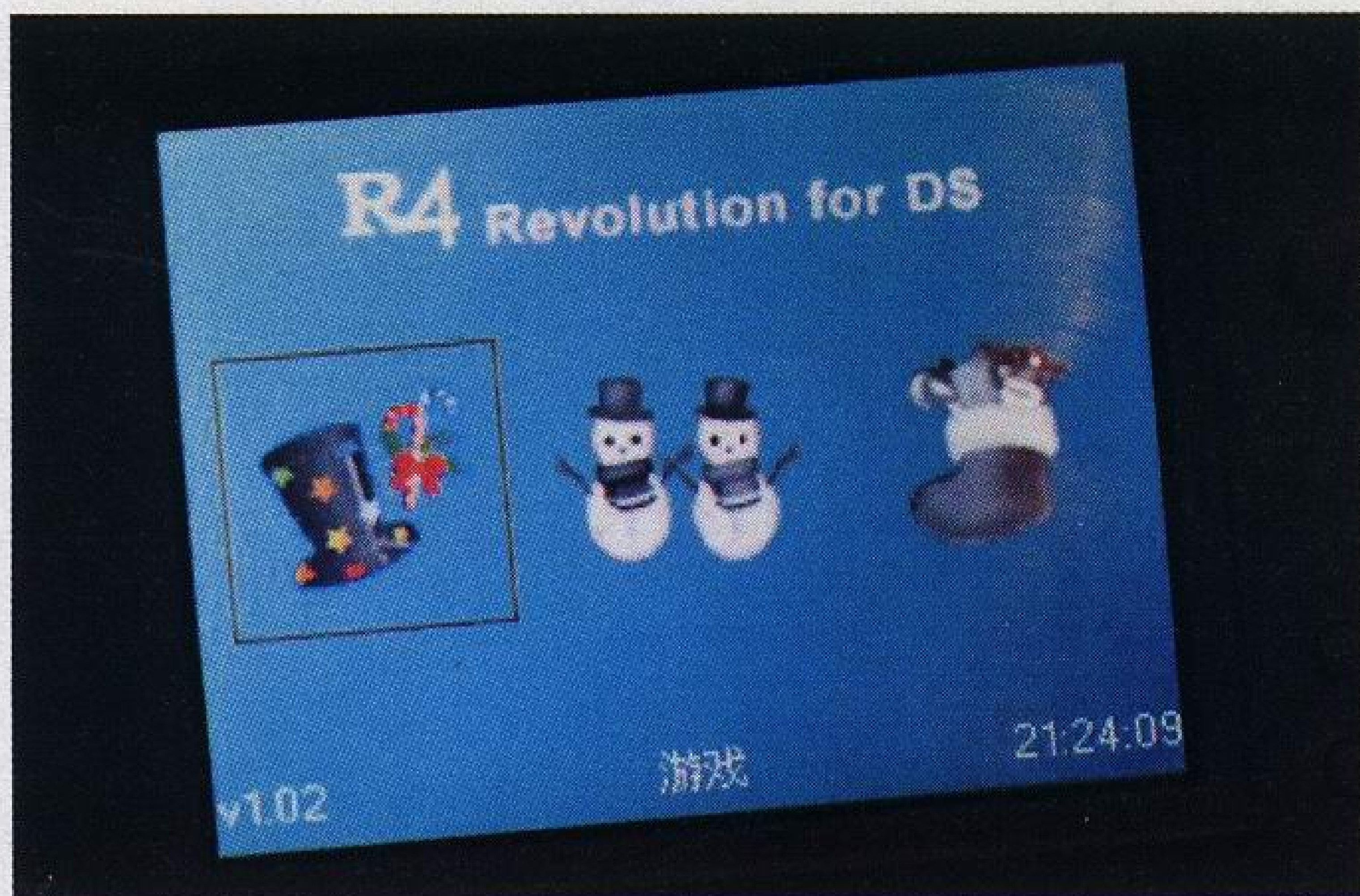
NDS游戏兼容性评测

由于NDS游戏目前已经接近800个，所以不能一一测完，仅选举一些具有代表性的Rom进行介绍。

●测试平台：

日版NDSL＋R4＋Sandisk 2G TF

在评测中，我选用的TF卡是Sandsik 2G TF，这并非有什么特殊的目的，而是因为2G的TF卡空间大，我可以一次装许多个游戏在DS端进行评测兼容性，而不用反复取卡去电脑上复制&粘贴。同时，选择Sandisk 2G TF进行评测也是为了凸显R4对TF卡的兼容性，因为众所周知，Sandsik 2G TF是比较咬人的卡，包括Acekard在上面使用有时候都会出现异样情况，但是R4却兼容良好。事实上，每一个评测中出现问题的Rom，我都拷贝到Kingston 1G TF上



Rom编号	Rom名称	运行情况	解决问题
0141	怪物史瑞克	正常运行	解决了老版内核白屏的问题
0461	瞬感龙珠	正常运行	解决了老版内核不支持震动卡的问题
0702	龙骑士	正常运行	解决了老版内核不能运行的问题
0591	NDS浏览器欧版	正常运行	解决了老版内核不识别内存卡的问题
0727	坦克大战	正常运行	解决了老版内核白屏的问题
0770	股份买卖指导员	正常运行	解决了老版内核白屏的问题

进行过第二次测试，测试结果和第一次测试完全相同。为了验证Rom的良好性，我还将出问题的Rom用其它卡进行测试，结果在其它卡上面工作正常，经过后面两次验证测试，说明那几个Rom确实存在问题。

从000页上的测试列表中可以看得出来，R4的兼容性目前尚待完善，不过因为它直接支持复制&粘贴的特性，再加上价格超低，所以目前存在问题的一些Rom可以等待厂商更新。

截稿前两几天拿到了R4的v0.95版内核，从前面评测中反映出来的一些问题官方很快就解决了，看得出来官方的态度很不错。和之前的Rom兼容性列表一样，这次更新的内容请见左页下方的表格。

另外，截稿前一天R4官方更新了R4 v1.04内核，更新如下：

1、显示真实文件数目（不计算目录）；
2、解决了0001，0262，0492 黑屏的问题；
3）解决了0216 游戏内存档问题。

Rom缩减功能

目前大多数烧录卡都支持Rom缩减功能，这个功能是将Rom中的一些无用空间Rip掉，而R4是直接将Clean Rom拷贝到TF卡中，那么它是否支持Rom缩减功能呢？官方为我们提供了一个叫做“R4DS Rom Trimmer”的软件，使用这个软件，就可以很方便地将Rom中的垃圾数据Rip掉，选取了《口袋妖怪》这个比较代表性的Rom进行评测，Rip前的Clean Rom完整文件大小为128M，Rip后的Rom文件大小为59M，Rip后的Rom在R4上运行正常。

注：并非每个Rom都能够实现如此高的缩减率，有的Rom使用Rip工具可能一点效果都没有。

存档相关

由于R4烧录游戏是直接拷贝Rom，所以它的存档需要在DS端选择游戏时建立（当然也可以忽略）。而且，这个存档文件比较特殊，无论源Rom存档体积是多大，R4建立的存档都是512K，为何会如此奇怪？其实这是R4的关键所在，在上文我们提到了R4是在DS端进行补丁操作，而核心就在于这个补丁文件，也就是说，真正动手脚的是存档文件，而Rom文件则是直接读取，对存档进行操作才是秘密所在。有的朋友可能



软件名称	运行情况	附加说明
Beup Live 0.3 Final Fixed Version	工作正常	NDS上的MSN软件，选取“Chism”主文件，Fat格式文件夹，正常进入软件
Check NDS	工作正常	NDS检测软件
DS_GBC	工作正常	测试了钻地小子，工作正常
DSBLUE	工作正常	多功能应用软件
Flashme	工作正常	著名的刷机程序
MarioBroDS	工作正常	Game&Watch模拟器
PixelFixerv2NDS	工作正常	坏点查看软件
DSFTP	工作不正常	可以载入，但提示错误
Dualswan	工作不正常	可以进入Rom选择界面，但是不正常
imgview05	工作正常	R4官方自行修改了原版本，可以兼容
MP3 Play	工作不正常	可以载入，但提示接口错误
Moonshell 1.5	工作不正常	可以载入，但是提示接口错误
Nesterds	工作不正常	可以载入，但是出现错误信息
Newdsdoom	工作不正常	Doom模拟器
Wifi_VoiceChatClient15	工作不正常	可以载入，但是提示错误
Comic Book DS	无法运行	黑屏
Picodriveds	无法运行	可以载入，出现Load File的提示后工作不正常
Pocketnes	无法运行	无法运行
Snezzi	无法运行	运行后出现漫长的载入条并停止

会心生疑惑，既然它的存档是专门格式，我从以前的老烧录卡过渡来岂不是成问题了？

厂商考虑到了这个问题，所以提供了一个Rom存档转换工具。使用这个工具，可以方便地将SC等使用的*.sav存档以及M3、G6使用的*.dat存档转换成R4可以识别的512K存档。



自制软件

既然R4支持Fat格式，那么它的自制软件兼容性会不会像DS-X那样杰出呢？上一页的表格就是幺幺花了几个小时整理出来的列表。

从表格中可以看出，R4的自制软件兼容性目前还处于尚待完善的阶段，我想一旦R4公布其相关接口给其它开发者，那么自制软件兼容性完善也会很快的，只是初期购买的玩家可能要稍微忍受一下了。

引导相关

R4拥有免引导功能，所以我们测试了一系列主机，比如刷过机的美版、日版、欧版、台版NDSL，没有刷机的美版、日版、欧版、台版NDSL，没有刷机的IDSL，均通过了测试。另外，R4还支持引导Slot-2功能，以下是各种Slot-2的烧录卡测试结果：

Supercard：Pass

EZ4：Pass

M3 Lite：Pass

G6：Pass

引导Slot-2烧录卡的方法：进入R4主界面后，将Slot-2烧录卡插入,然后选择主界面的“引导Slot-2”，即可进入Slot-2的烧录卡界面。

图形界面

R4的主菜单采取图形界面的模式，上屏显示R4的Logo。因为评测使用的样卡是中文版R4，所以在上屏还有“中文版”的字样。而下屏则有三个大大的图标，分别是：游戏、多媒体、引导Slot-2，点击按钮进入相应的功能。

选择“游戏”按钮会进入TF的目录内，R4支持目录管理，可以自由安排自己的文件，不受约束。选择好文件，比如一个Rom文件后，下屏就会显示出相关的信息，这一点比较直观。它会以类似NDS插了正版卡后系统界面里面NDS栏相关信息那样在左边显示Rom的缩略图，右边则是Rom名称以及开发商等信息，这些都是读取文件头得到的。再下面则会显示文件修改时间等信息。

主界面的左边会显示出当前内核的版本，右边则会显示当前NDS的系统时间，这是比较实用的设计。

总的来讲，R4的图形界面设计得很不错，据称，厂商未来还会更新内核以便实现所有功能均在同一菜单下管理，比如游戏、多媒体在同一目录下管理，这样一来就会更加方便和直观。

Moonshell相关

R4目前不能直接对Moonshell进行支持，但是官方提供了修改版的Moonshell 1.5版，同时还将其整合到了主界面的“多媒体”之中，玩家将“_DS_MSHL.NDS”以及“Shell”文件夹拷贝到TF卡根目录下，就可以使用“多媒体”功能了。

做工方面

R4的做工在Slot-1型烧录卡里面算是不错的，插在NDSL里面没有过紧的现象，插拔都正常，TF弹出也很顺畅，相信用户们会喜欢。

优点

1、价格低廉；
2、支持Fat/Fat32格式，直接复制&粘贴Rom；
3、做工不错；
4、图形界面效果很好；
5、TF卡兼容性比较好。

缺点

1、并非真正支持Clean Rom，需要更新内核；
2、少数Rom存在兼容性问题；
3、自制软件兼容性不好；
4、存档为专用格式（可以用软件转换）。

从全文评测以及上面的优点、缺点总结可以看得出来，R4是一款物美价廉的产品，如果你不在乎100%的完美，可以等官方更新兼容度后选择它，不到200元的R4绝对物有所值。

AK专栏



Acekard皮肤更换教程

追逐新潮的AceKard（以下简称AK）用户是不能忍受自己的AK和别人的完全一样的。

这个教程就是教你如何用个性化图片替换掉原始AK Menu的背景。闲话少说，Let's go。



严重警告

请不喜欢麻烦的玩家立即忽略本文，这篇教程的步骤比较烦琐。

自认动手能力很强的玩家也请事先备份所有文件，本人不对修改产生的任何后果负责，所以如果发生掉档、黑/白屏、TF卡烧毁、NDS爆炸、地球毁灭等等事故的话，请自行处理。教程中所列数字未经说明均为10进制，大部分会标明对应的16进制数值。

1）在AceKard Manager目录下，找到akmenu2.nds待用。

2）准备用作上下屏的个性图片两张，每张尺寸是256×192，使用PhotoShop存为"像素色深为16bit"的TGA格式待用。

3）将上述TGA文件使用ultraedit打开，从第19（0x13）字节开始数98304（0x18000）个字节：

如果使用1.04版本：

3.1）下屏图片替换掉akmenu2.nds中第171633（0x29e71）开始的98304（0x18000）个字节。

3.2）上屏图片替换掉akmenu2.nds中第269941（0x41E75）开始的98304（0x18000）个字节。

如果使用1.05版本：

3.3）下屏图片替换掉akmenu2.nds中第130860（0x1ff2c）开始的98304（0x18000）个字节。

3.4）上屏图片替换掉akmenu2.nds中第229168（0x37f30）开始的98304（0x18000）个字节。

4）保存akmenu2.nds，打开AKM更新TF卡上的菜单系统。

5）启动AK，欣赏自己的作品吧。

目前仅能更换背景而已，对话框颜色、进度条、文字颜色等无法修改。



希望AK官方能追加皮肤工具，让玩家自行DIY。届时也可以择取优良作品作为官方指定皮肤。

Acekard在12.18有以下更新：

1、在1.05版本的akmenu2.nds中，增加了自定义背景的功能：

此外，玩家cubic说：

AK更换背景新方法，不用修改程序，只要准备好背景图档就可以了。

图档格式：bmp格式，色深：16bit，尺寸：256x192

准备好，就把文件名改成：

上屏：ak_sys_bg1.bmp

下屏：ak_sys_bg2.bmp

再用akm存回flash卡。

经过测试可用，大家不用再修改二进制文件了。

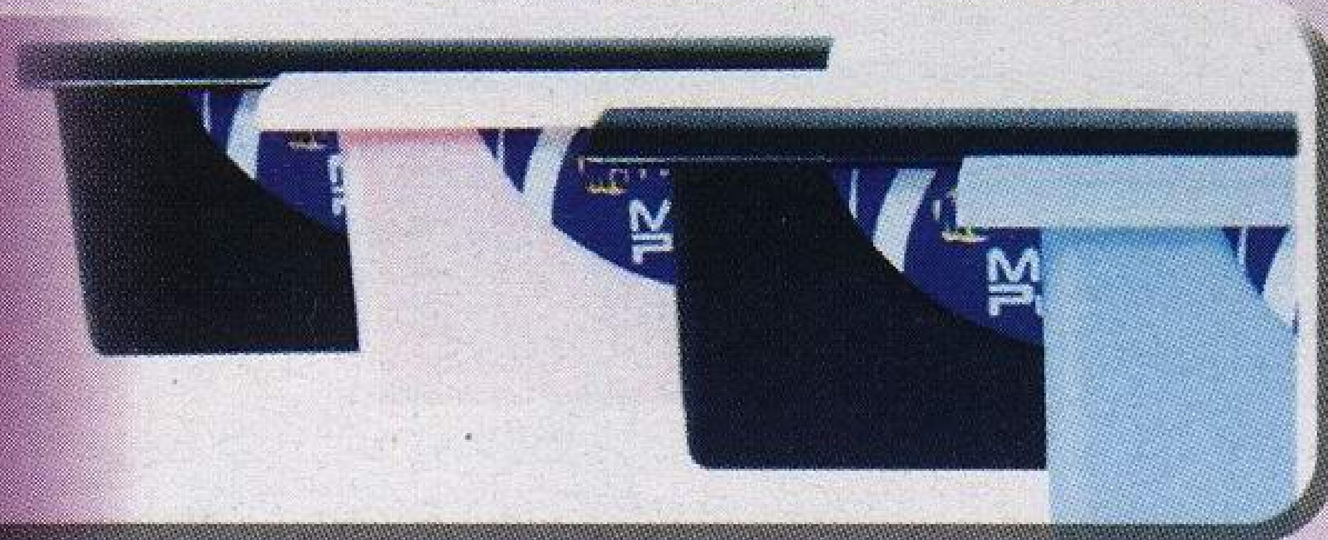
2、官方akmenu2.nds显示游戏名字时，日文平/片假名比较难看，和中文的大小不一致（以上纯属个人观点）。

现在用MS Gothic的字模替换了这一部分图片，有同样需求的玩家可以到http://www.yyjoy.com里面的AK专区下载这个"akmenu2_MSGOTHIC.zip"，替换掉akm中的同名文件，并更新到TF卡上即可。

3，有玩家抱怨AK不能显示部分汉化游戏的图标，个人认为这个问题应该是修改ROM而不是修改AK。所以修改了Dark Fader的ndstool来完成这个工作（ndstool的原有功能都在，增加了修正Banner CRC的选项），有需求的玩家可以下载"ndstool.zip"。解压后和ROM放在同一个文件夹中，运行"ndstool -fb ROM的文件名"就可以了。经过测试，新恶魔城和苍月的汉化版都能显示ICON了。感谢Dark Fader写出了这么好的工具。根据GNU License，需要修改部分源码的TX可以PM我索要（其实改动很小）。

以上由YYJoy.com－AK专区版主jetlu整理而成。

M3专栏



电影卡烧录新品M3DS Simply发布

电影卡在SLOT-1端口的第一款产品M3DS Simply正式发布，市场指导价格为198元。其后序产品M3DS Real系列只透露了部分功能和市场定位，并没有公布上市日期。不过就目前的情况看，笔者猜测Real系列的上市日期如果没有意外，应该在2月份初上市，毕竟年后上市则会因为春假带来更多的延迟和不便，也失去了大好的销售时机。无论怎样，Real系列的产品都定位在了高端，继承了现有电影卡Evolution家族G6/M3的所有功能特点，是属于电影卡的忠实拥护者和喜欢功能全面且强大的核心玩家的选择。



继续回过头来看正式发布的M3DS Simply这款新品，产品无论从外观设计和功能使用上都是为大多数年轻玩家而设计，考虑到电影卡要适合大众型玩家使用，使其旗下的用户群体扩大化，那这一切的设计确实都在情理之中。运动型时尚的外观包装设计，几乎可以吸引所有光顾店面玩家的眼球；功能最简化，游戏只需要复制和粘贴到microSD卡上即可，存档方面的操作全部自动完成，多媒体依赖moonshell来实现，并作为了系统目前唯一可以外挂的组件；引导功能则可以最大限度的兼容目前现有SLOT-2端口GBA卡型NDS烧录产品，可以最大限度的让所有使用过往GBA端烧录产品的玩家都有机会去选择M3DS Simply。从这些方面来看，如此的设计确实适合众多DS玩家消费群体，毕竟越简单越实用的东西越容易被接受，且平易的价格绝对没有理由让人拒绝它，另外M3DS Simply也附赠了带钥匙挂链的收纳盒，方便随身携带。

另外笔者得到的消息就是M3DS Simply首发上市虽然准备了充足的货源，但是由于国外市场的巨大需求量和较高的售价所获得的利润，使得销售部门的高层们不得不决定把首批大部分产品都销售到了海外市场。因而国内M3DS Simply虽然有发售消息公布，却看不到市场上有多少店面销售。想立刻得到此产品的玩家只能够通过官方网站www.gbalpha.com来邮购了，据悉，供货不足的问题要等到元月底的第二次出货时才能得到缓解和解决。

电影卡软件速递

经过电影卡在多方面工作的逐一完成，网站全面更新，产品库扩展，新品发布，终于迎来了Evolution家族的G6/M3转换软件的更新升级。此次新发布的内核C31b并没有增加什么功能，只是为了配合最新转换软件提高了游戏兼容度而进行的改进，而游戏转换软件M3 Game Manager V31并没有令M3用户失望，此次更新截止到软件发布日期游戏兼容度再次达成100%。解决了长期以来多款GBA端口的烧录产品都未能解决的托尼·霍克滑板游戏不能运行的问题，再次证明了电影卡的软件实力。

另一方面，虽然此次更新距离上次已有一个多月，除了滑板游戏的遗留问题，全部解决有问题的游戏也仅有3个，这也说明了如今GBA端烧录产品的开发技术确实已经很成熟了。电影卡特有的“一指通”功能智能库已经更新到了783号之前的所有游戏，列表中的游戏都可以对应。整体来说，这个功能还是非常值得使用G6和M3的用户去进行升级的，毕竟烧录这些游戏的操作将变得非常简单。

G6游戏转换软件G6 U-DISK Manager最新版本是V4.6d。

SC专栏



上期给大家献上了SC DS的评测，收到许多朋友的来信，对SC DS很感兴趣，本期截稿时SC DS又放出了新版的1229的内核，买了SC DS的用户可以升级了。



提示：为防止万一请做好游戏存档备份。请根据您的版本下载对应的内核。

使用方法：删除原先的内核文件shell文件夹与MSFORSC.NDS，下载最新内核文件（1229内核，请到http://www.yyjoy.com下载）解压拷贝SCSHELL文件夹与MSFORSC.NDS到闪存根目录下。

更新如下：

● 增加内置引导功能选择后就可引导Slot 2端的卡（而不用从外部另外拷贝rom进去执行了）

● 增加闪存卡检测模式（在您插入闪存卡后，选择此项后程序会自动检测你的卡最快速度而后会给出一个最佳速度值，会提示按A保存建议速度值，按B取消回到菜单界面）以下是我金士顿日产测的速度：

TAAC：2.0*100us　（可见速度非常快，在同样情况下用台湾产的金士顿1G测的可是5ms，毫秒和微秒的差距。建议大家买日产的）

NSAC：100*0 Clock

而下面建议给了30倍运行速度，按了A键后保存设置回到SC菜单。

除此之外，上期我们没有介绍完的内容，这次SC官方给了一些答案：

SUPERCARD DS(ONE）配合SC震动系列当震动包功能，使用方法插入SC震动系列到Slot2端，Slot2端插入SUPERCARD DS(ONE）开机按住SELECT键进SCDS菜单点击菜单上的其他>>勾选设置SC为震动模式。然后进支持的震动游戏。例如下面测试的《银河战士 Prime 猎人》－编号：0367、0431、0455 如果插了SC震动版后勾选为震动模式。进去后在设置的选项中默认RUMBLE是开启状态，如果下面没插东西则进去后是RUMBLE会默认关闭。

目前官方支持震动游戏共13款：

《马里奥 & 路易 RPG2》－编号：0216、0252、0297
《银河战士 Prime 弹珠台》－编号：0142、0287
《瞬感 Puzzle》－编号：0337、0461
《银河战士 Prime 猎人》－编号：0367、0431、0455
《星际火狐》－编号：0511、0540
《桌面游戏 － 42 个经典》－编号：0580、0595
《激斗！自制机器人》－编号：0606
《斯派罗传说 － 新的开始》－编号：0604、0635
《超级碧奇公主》－编号：0340、0444
《星际迷航》－编号：0645
《节奏精英特工三人组》－编号：0655
《麻将格斗俱乐部》－编号：0731
《口袋力量棒球 9》－编号：0743

最后，SC近期发布了2.58转换软件，支持CF/SD/MICRO/RUMBLE版，更新如下：

1.增加对0635，0664这类游戏的支持；

2.改善存档兼容性；

备注：请使用1.7内核配合此版本，另外CF/SD/SCL内核已经开启存档联动，就是支持GBA存档联动。（不过口袋妖怪存档联动不支持因为存档容量大于SC的存档空间）

具体使用方法举例：

GBA牧场物语日版ROM不要转换；（名称要与NDS牧场起的一样！）

NDS牧场物语日版ROM需要转换；

GBA牧场物语日版存档（这个存档名称随便取个，不要和其他的重复就行）；

开机进SC菜单>>选第二项存档管理>>选择GBA的牧场存档让它备份到SRAM>>回列表选择DS牧场物语程序会先载入GBA的牧场后再载入DS的牧场。之后，你就可以享受这款有趣的游戏了。

EZ专栏



EZ5使用说明书

使用EZ-FLASH V之前必须注意的事项：EZ-FLASH V是通过MicroSD作为外接存储空间来存放游戏内容的，因此你还需要另外购入一个MicroSD卡才能正常运作EZ-FLASH V。除了MicroSD卡以外，你或许还需要一个MicroSD转换到SD卡的适配器（这个一般会在购买MicroSD卡的时候附赠）和一个SD卡读卡器（一般的IT商场都有卖）。



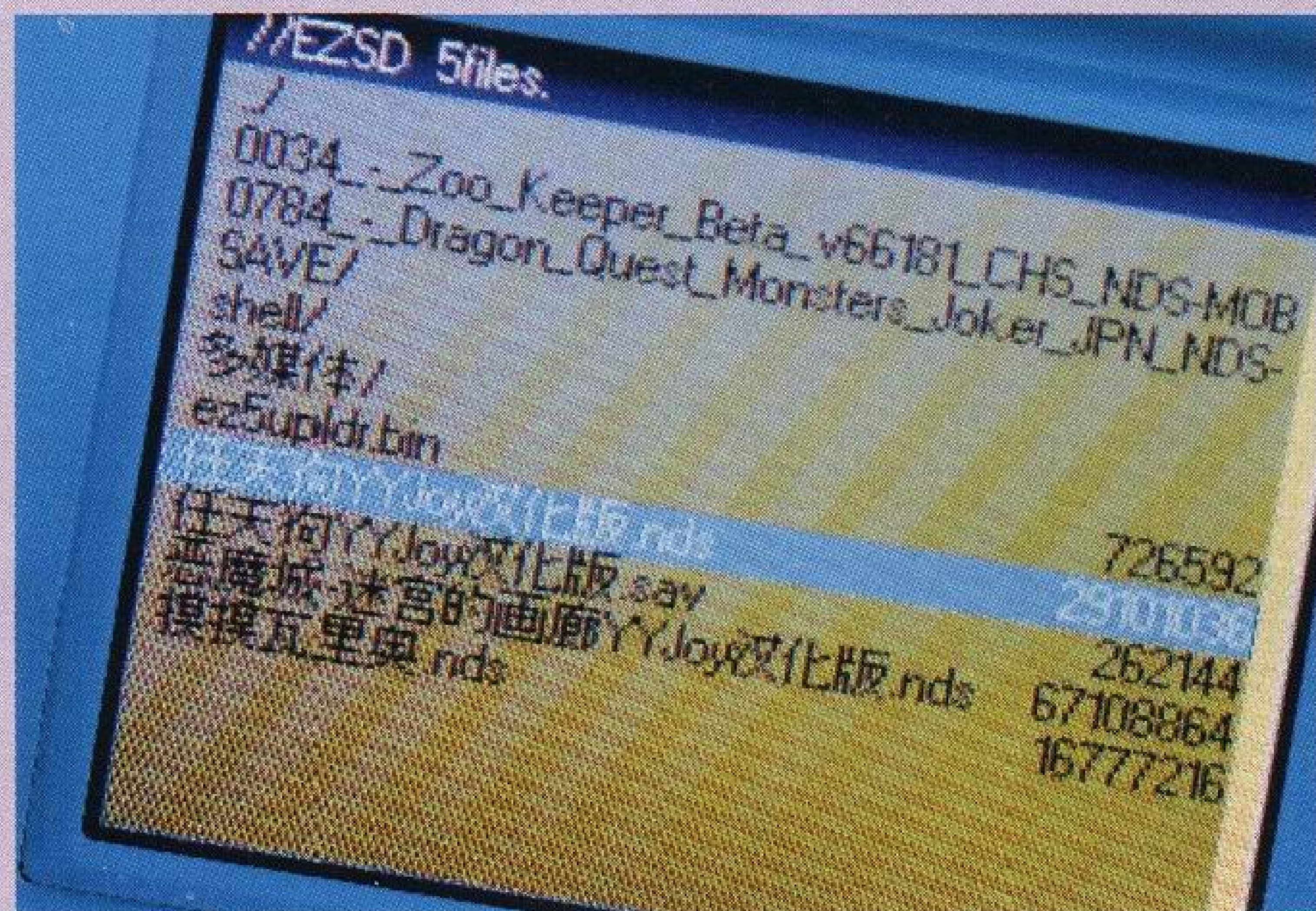
EZ-FLASH V卡带内置的操作系统是基于Moonshell修改的，Moonshell是日本Moonlight开发的基于GPL协议的免费视音频播放系统软件。Moonshell运行的时候需要Shell目录来存放程序必须的图片/文字资源。因此MicroSD卡的根目录上面必须要复制有EZ-FLASH V专用的Shell目录。EZ-FLASH V才能正常工作，最新的Shell文件可以在 http://www.ezflash.cn/ 下载。



1.游戏的安装

一般来说，我们平常能够接触得到的ROM一般都是ZIP或者RAR文件格式压缩的。

我们可以在电脑上安装WinRAR或者其他能够解压缩以上两个格式的软件来解压缩它们，将MicroSD卡装入到MicroSD---SD卡适配器，插入SD卡读卡器。电脑识别到SD卡读卡器以后会新增一个驱动器，双击选中要安装的游戏。会出现WinRAR窗口，按下Extract to(解压缩到）按钮后，在出现的窗口中选择SD读卡器所在的盘符，点击窗口下方的OK(确定)，WinRAR软件即会将游戏解压缩到MicroSD卡上，安装之前请删除MicroSD卡上原有的Shell目录。在下载到的EZ-FLASH V专用Shell压缩文件上面点击鼠标右键，如果电脑里面安装了WinRAR，选择 Extract files（解压缩文件），在弹出的窗口中输入MicroSD卡所在的盘符根目录并且按OK（确定）。



2.游戏机上的操作

将EZ-FLASH V装上已经复制了游戏的MicroSD以后，插入NDS/NDSL的Slot1槽，并且开机，如果你的NDS/NDSL设置的是手动进入游戏模式，那么开机后，会看到Slot1的内容显示为EZ-FLASH V 以及V字图标，按A键或触摸屏幕即可启动EZ-FLASH V游戏卡，随后进入EZ-FLASH V主界面，如果你的NDS/NDSL设置的是自动进入游戏模式，那么在开机后会直接进入EZ-FLASH V主界面，EZ-FLASH V的主界面分上下屏幕显示，上屏显示文件列表，下屏显示游戏信息。

EZ-FLASH V界面上各按键的使用：

上/下：以行为单位上下移动光标

左/右：以页为单位移动光标

A：启动光标选中的文件

B：取消/回到上级目录

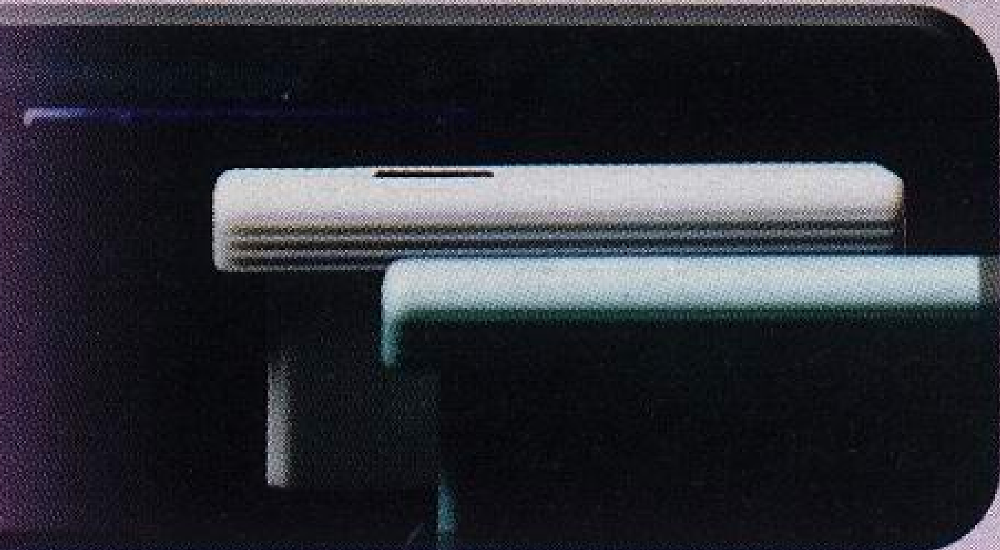
START：帮助窗口

L+R：EZ-FLASH V设置窗口

L+X/L+Y：存档调节

在主界面按下START键，会出现帮助窗口

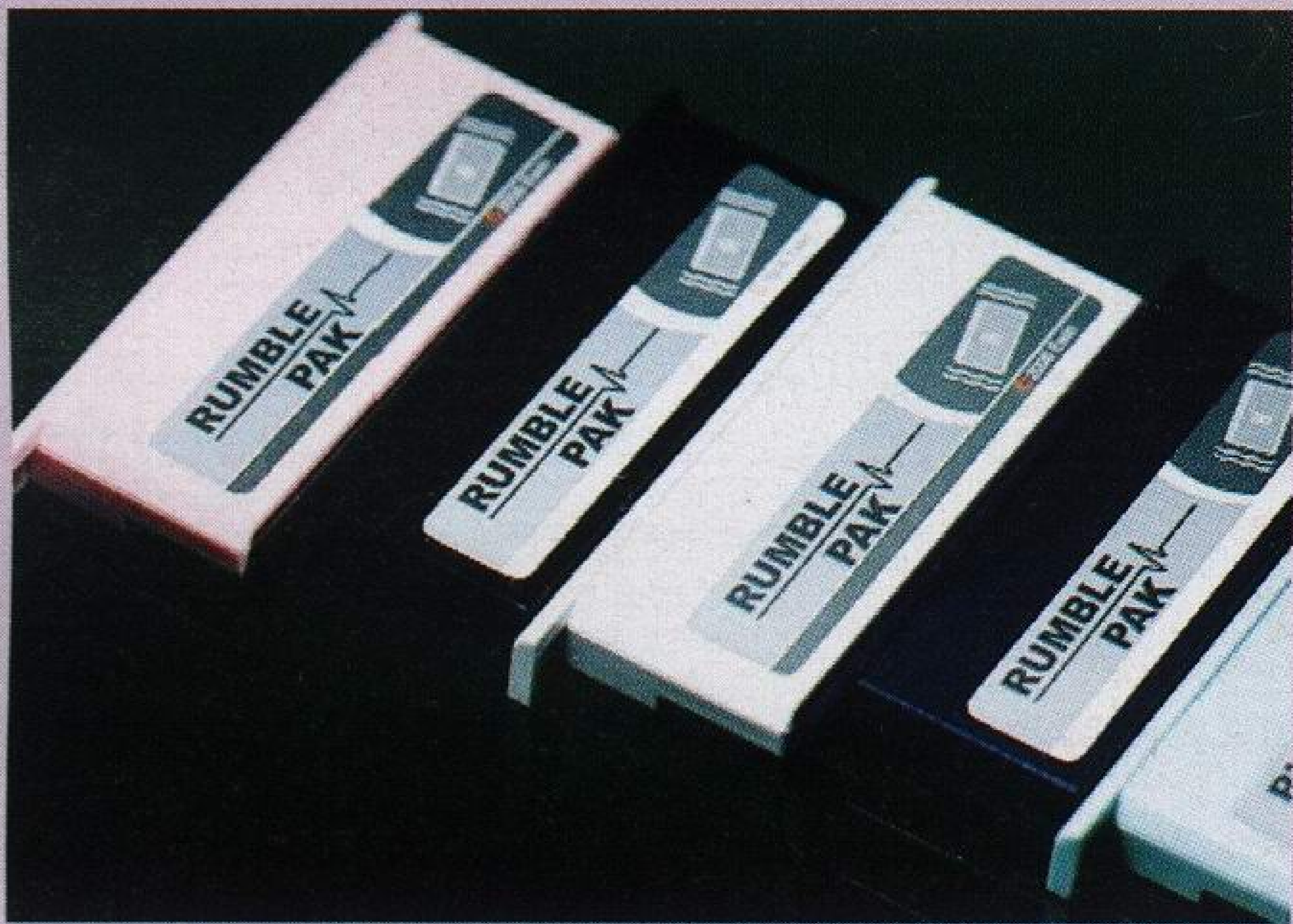
EWIN专栏



相信使用过震动卡的朋友会对那种感觉记忆犹新，即便是无缘体验NDS/NDSL的震动卡，那么有过PS2游戏经验的玩家也会对此有所体会。



当然，从掌机的角度讲，我们并不需要多么激烈的震感，所谓“恰到好处”，也许最能形容任天堂官方震动卡给我们带来的感受，譬如《节拍特工》里面的顺应节奏的触动、又或者是《瞬感龙珠》里面击中龙珠引起的连锁反应，其实都可以让震动卡通过我们的双手传至中枢神经，对于Ewin仿原装震动卡，在没有进行实际测试前，由于SC震动版不算突出的表现，首先我无法对其效果下定论，于是只有让大家欣赏外观以及卡带做工咯。



从包装上可以看得出来典型的Ewin风格，类似于防尘待机卡的包装，从背面的标识可以看出来，Ewin仿原装震动卡只适用于NDSL，NDS/GBA/GBA SP都不能使用，因为它的外形是做成NDSL防尘盖大小，Ewin震动卡设计有五种颜色，分别为：冰兰色、粉红色、黑色、深蓝色、白色，对应五种颜色的NDSL主机。

秉承Ewin公司系列产品优良的做工，Ewin震动卡也有不错的表现，从照片中我们可以清楚地看出Ewin震动卡各个细节的做工，实际上对于Ewin公司的产品别的可以担心，做工这点是万不用担心的。将其和原装的NDSL震动卡进行对比，发现其区别很小。从某个角度讲，如果Ewin公司愿意，完全可以做成一款足以乱真的产品，只是目前还是可以从小细节上进行区别，比如正面的贴纸以及背面的标识。

当然，最重要的，还是内部的构造。对比后，我们发现Ewin的震动卡是采用的类似手机的震动电机，和原装的震动卡比起来自然有些差距。对于震动效果的评测，本次选用以下设备加以配合：

ACEKARD\DSLINK\EZ5\R4\SC DS\正版星际火狐：

首先测试下正版星际火狐，可以正常运转，而从这个游戏的测试中就可以感觉到，Ewin震动卡和之前的SC震动版类似，均只有震动的指令，而没有震向的区分。

然后以下使用《瞬感龙珠》测试其它的Slot-1烧录卡：

R4：使用最新的内核，可以实现震动功能，和原装震动卡的震感相比有区别。SC DS、DSLink和Acekard都可以实现正常震动。



实际使用后，感觉Ewin震动卡的震感和SC震动版相比有不小的提高，然而和原版震动卡相比，由于内部电机的不同，还是无法达到。原装震动卡支持左右震动，而Ewin却只有震动与不震动的区别，不过从各款游戏的测试结果看，我认为以其50元的售价以及优良的做工而言，完全可以将其放置到NDSL的Slot-1卡槽里，毕竟原装的震动卡在国内售价在100元以上，所以Ewin震动卡这款便宜的产品是喜好性价比的朋友最佳选择。



●破解史前期

2004年12月12日，对于游戏界来说，无论是从现实意义还是从历史意义，都是值得记住的一天。因为就在这天，一台名为PSP的掌上游戏机正式发售了。现在让我们抛开销量、抛开成败、乃至抛开游戏本身，你会发现PSP确实是一台值得大书特书的游戏机。

不同于任天堂让更多人群接受游戏的理念，索尼采取了让更多人接受游戏机的做法。这两者有区别吗？当然有！骨子里是软件厂商的任天堂更注重用精彩新颖的游戏软件来吸引玩家，而精于电子产业的索尼则采用精巧的硬件来扩展用户群。

不论成败，PSP已经两岁了。回顾这两年多PSP的历史，我们惊讶地发现，PSP的官方产品——那些正式推出的游戏，并没有给我们的游戏生活带来多少波澜。两年来，虽然我们不断看到有厂商和知名大作的参入，但是最终结果通常是素质很高的游戏作品滞销，惨淡的销量让厂商伤心。

上帝在拿走你某样东西的时候，通常也会给你一样东西。不可否认的是，PSP有着它自己的精彩——那就是破解和自制程序。以我这个更喜欢在蔑视一切知识产权的世界里流连的人的眼光来看，PSP的世界在一次次破解中，掀起了滔天巨浪。

自制程序其实在每一台主机上都有过，早期玩超任磁碟机的人可能知道，超任上有一系列的明星写真rom。实际上这些就是自制程序：利用超任主机来浏览图片。而掌机由于其便携的特性，常常被爱好者拿来做些“份外”的事，因此掌机上的自制程序显得特别多。由于早期的掌机机能太弱，其上的自制程序寥寥可数。直到GBA出现，掌机的机能已经能够满足“游戏之外”的事，于是自制程序就越来越多了。

●第二世界的开端

让我们回到PSP上，PSP自制软件这个第二世界的开创者——NEM，如今知道的人已经不多了。而他最初的Hello World已经混入了PSP那海洋般的自制软件浪潮中，被人们所遗忘。那天是2005年5月5日。

实际上这个第二世界在更早的时候就开始了。就像有些人在PSP发售前所猜想的，PSP的秘密被Sony内部的人所泄露。一个叫做malloc的人告知世人，他在为PSP开发程序的时候发现，1.0版的PSP可以执行自己编写的代码！但是由于他官方程序员的特殊身份，他不能给人们开创这个世界，他只是给人们带来了曙光。有了曙光，便会有更多的人寻找黎明。不久之后，NEM在PSP 1.5系统升级文件的基础上编写出了自制程序。

和很多主机一样，从Hello World开始，一些Demo（一些为了演示技术而制作的演示程序）被制作了出来。在初期它们并没有吸引多少人的眼光。毕竟这时的demo还非常简单，甚至没

有最基本的互动。终于有一天，日本人Mirakichi出现了。（这里说个笑话，我对日语基本上是一窍不通的。在刚刚看到这个名字的时候，我直觉地想起了赵丽蓉的“麻辣鸡丝”）

Mirakichi带来了一个GB/GBC模拟器：RIN。这个基于PC源码的模拟器，一出现就有很高的完成度。而在这之前，玩家在GBA上所体验的GBC模拟器，无论效果还是速度，都和这个程序相去甚远。在此不能不提一个幕后功臣：PSPSDK。注意，这个并非官方的devkit（devkit：开发工具，在游戏开发中用来制作游戏的一套工具，官方的devkit通常包括全套编译软件以及相应的硬件），是由ps2dev（国外知名的个人开发论坛，聚集了一批在PS系主机上开发自制程序的高手）所发布的开源项目。它基于gcc的开发环境，构建了后来几乎所有的PSP自制程序。

●黄金时代的来临

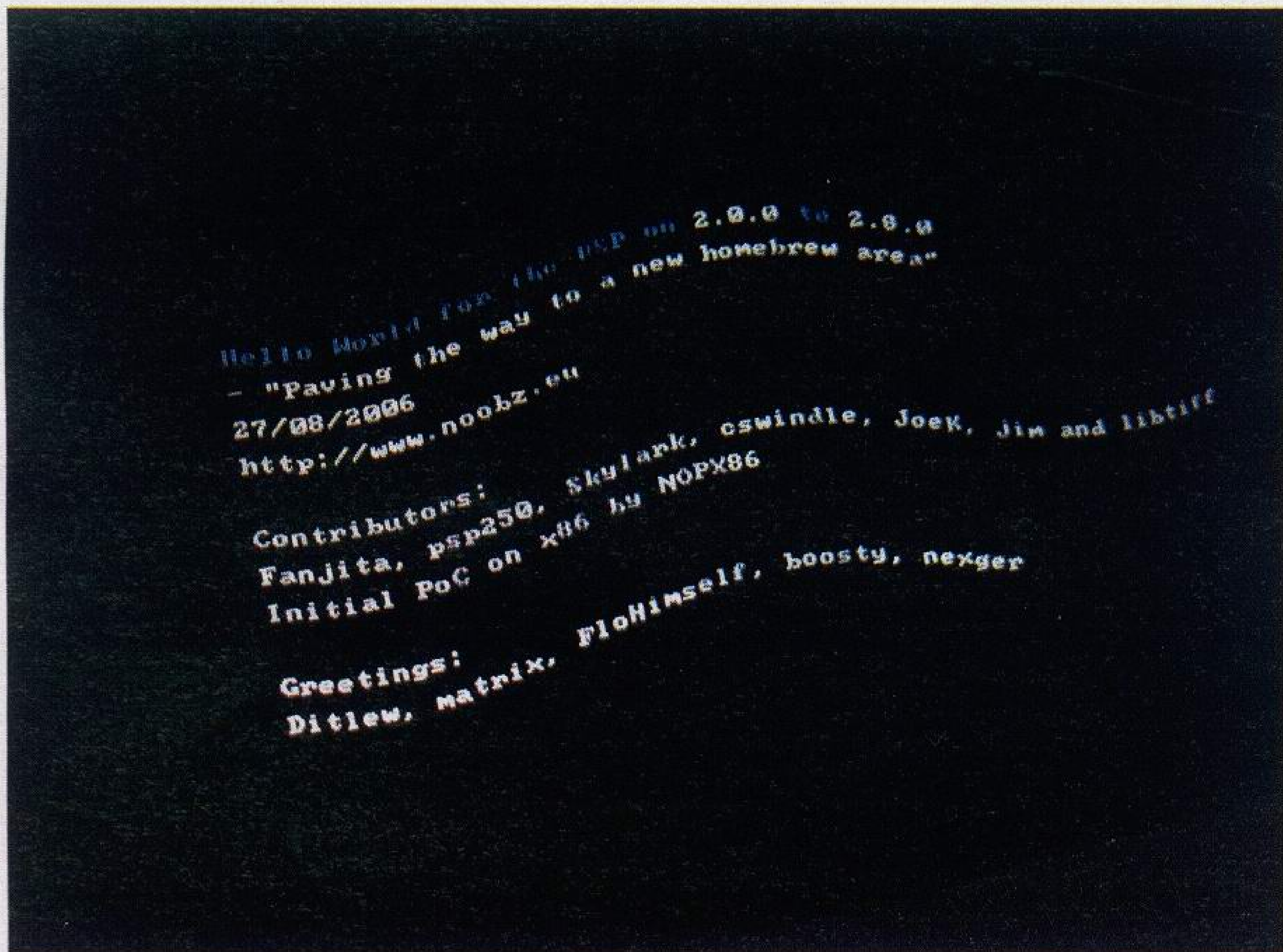
至此，PSP自制程序(PSP homebrow)如雨后春笋般蓬勃发展，直到今天我们在PSP上所见到的绝大多数模拟器，都是从这个时期开始发展。其实这段时期，开发者们对如何充分发挥PSP的机能还知之甚少，绝大部分模拟器的速度都不理想。开发者们对模拟器的优化过程，实际上也就是对PSP机能的发掘过程。现在已经被普遍运行的超频以及调用GPU等增进PSP工作能力的方法，最初都是从模拟器上开始应用。那时候通常是某个模拟器作者采用了一种能够提高速度的方法，很快会连锁般地引起其它作者的跟进，然后我们就会发现其他的模拟器也都采取了这种方法。

期间也发生过一次波折，那就是1.5版主机的出现。众所周知，出厂版本为1.0的PSP主机，只在日本发售，而且也只是最初的几批机器如此。由于当时运行自制程序的方法，只能在1.0版的主机上有效，所以随着1.5版主机的增多，不能使用自制程序的人越来越多，需要新的突破的呼声也越来越高。

终于有一天，一个来自西班牙的破解小组宣称他们找到了让1.5版PSP运行自制程序的方法。我想，在今天，我无需再复述破解的方法了，这个方法已经像人们吃饭睡觉一样自然地应用到了各个方面。在今天看来，这个破解方法其实并不是很复杂，这个小组的技术实际上也并非是顶尖的，但是他们给后来的所有PSP开发者保留了最后一片自由的天地。由于他们出众的人品，直到现在，绝大部分破解小组和自制程序作者在发布作品时，附带的留言中都保留着这个小组的名字以示敬意。这个小组的名字叫做：PSP-DEV。

那段时间是PSP自制程序发展的黄金时代（确切说我们应该称它为第一个）。类似于春秋战国，这是个百花齐放、百家争鸣的时代。一直持续到PSP 2.0或许应该说2.1版升级程序发布后的一段日子，情况又发生了转变。黄金时代逝去的理由是什么？也许是开发者们感觉到了索尼的“有意阻挠”，或许是1.5版的PSP已经少到不值得再为其开发程序？各种理由似乎都能成立，但是答案似乎都不能让人满意。这已经是后话了。

●初级引导程序



↑Hello World，利用图片漏洞在2.0以上版本运行。

回到前面，Hello World的出现其实就宣布了一个新型程序的出现。或许大家已经猜到了，它就是引导程序。最初的引导程序并不是用来引导记忆棒上的ISO游戏，而只是引导UMD光盘上的游戏。它来源于一个名为Vampire的人（这也是一个值得尊敬的人），最初它只是一个用来将指定位置的程序载入内存中执行的函数，后来像大部分人所希望的那样，这个函数经过反复修改，最终变成了一个能够引导记忆棒上的游戏文件的程序。同时，WAB也开始活跃在人们的眼中。

对于WAB以及Yoshihiro的功过是非，这里我并不想评价。在PSP的世界里，多的是和我一样的评论者，少的是真正做事的人。而凭良心说，Yoshihiro并非他与WAB闹僵后，Alonetrio所说的那样无能。引导程序的编写能力他可能真的没有，但是不要忘了，他也是众多PSP模拟器开发者中的一员。



↑风靡一时的UMD Emulator v0.8版，还能看到Humma Kalula的大名。

这之后就有了V3.0版的引导事件，WAB宣称将给人们带来一个完善的游戏引导程序，并且开始向人们要求募捐。于是从这件事开始，WAB被人们所厌恶。当然，还是有很多人相信了他们。

V3.0终究没有出来。在这段时间，人们采取一种原始的HEX修改方式破解游戏。接着一个叫做Hookboot的程序出现在人们的眼前，这个程序将人们从无法预知结果的手工修改中解放出来，同时它的兼容性也到达了当时人们不敢想像的高度。当然，随着PSP游戏的增多，这个程序也越来越多地暴露了自己的不足。人们开始等待着新的突破。

●第二个黄金时代

正如Hookboot作者的名字Booster所意味的（Booster：推进器），一个至今仍然让关注PSP破解的人们认为的是神一般的神秘人物出现了！Humma Kavula以及他所开发的UMD Emulator至今依然是PSP破解世界的最高高度。这个不但能引导游戏，甚至能引导UMD电影，以及当时尚未出现的UMD音乐碟（UMD AUDIO）的程序，可以说让整个业界都震动了一下。致使很多一向不沾染破解世界的正规游戏网站都报道了这个程序。

UMD Emulator不但功能完善，而且极具前瞻性。在人们尚未了解到升级PSP会给引导游戏带来什么后果的时候，它就已经具备了对系统进行软件模拟的雏形。从当时Humma Kavul和其他人的对话中得知，他并没有想到采用系统模拟的方式解决高版本游戏的支持问题，但是要知道，第一个采用了系统模拟概念的软件，出现在UMD Emulator问世后半年……

我相信这个时候的Booster一定会感到有点失落，早在UMD Emulator还仅是一个叫做Fastloader的单纯游戏引导程序的时候，它便实现了Booster尚未做到的直接ISO引导，而其后的UMD Emulator更是将Booster在Hookboot上改进开发的ISO引导工具——DEVHOOK，完全比了下去。

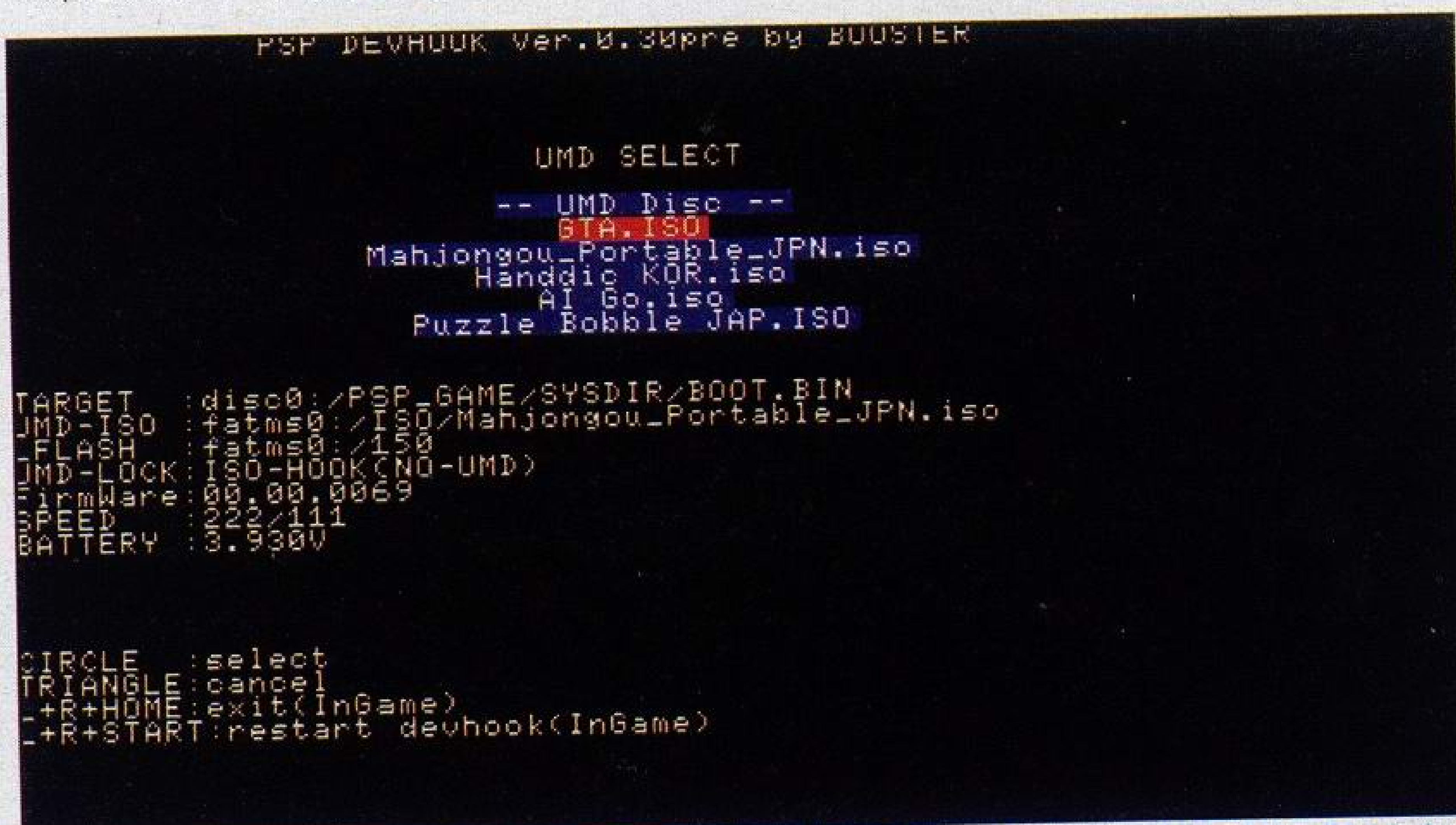
黄金时代至此到达了顶峰。

●PSP 2.0防线

可惜，顶峰之后便是人们不愿看到的衰落。

当要求2.0版本的游戏还初露头角的时候，人们正在期待着Humma Kavula所带来的另一次震撼。不过，这次人们失望了。Humma Kavula所带来的，是他退出PSP开发界的宣告。这背后的真实故事，可能除了当事人以外没有什么人知道。直到很久以后，很多人仍然不相信Humma Kavula已经退出了PSP程序的开发。因此，一度出现的UMD Emulator 1.0版的虚假消息依然能够吸引很多人的点击。

接下来一个个要求2.0核心的游戏开始登场。最开始人们还能用一些替换文件的方法来蒙混过关，很快人们就发现，这种方法无法使游戏存档。我们可以想象一下，一款游戏必须采用待机的方式从头玩到尾，这是何等的折磨。更



↑DevHook 3.0测试版。界面很像UMD Emulator，按照作者的叙述，V3.0版可能会允许通过ISO的升级文件，在记忆棒上生成一份系统的镜像。

严重的是，随着游戏的增多，人们又发现越来越多的游戏连运行都做不到了。虽然出现过一位新的救世主，一个叫做Aenea的荷兰女程序员，她让一款叫做Tokobot（本刊译名：机关）的2.0游戏正常运行并且正常存档，不过Aenea在PSP破解的历史上只是昙花一现。Aenea采取的破解方法非常复杂，并且也没有公开源代码，所以在后来很长的一段时间依然没有实质性的进展。

接着，PSP玩家（确切说是破解玩家）的2005年便在郁闷中度过了。

●降级程序的起源

让我们转过来看另一方面。由于开发工具的限制，很难再大幅度地增进自制程序的工作效率，所以这段时间模拟器开发的热潮已经下降了。开发者必须消耗大量的时间进行优化，结果可能是提升一丁点的模拟速度。其中一个例子就是PSP上的超任模拟器snesTYL，这个模拟器的更新周期越来越长，但是每次更新带来的运行速度的提高却越来越少。这种情况下，很多机种的模拟器都没有继续开发，只有少数技术高超的开发者继续精心调试着模拟器。



↑“麻辣鸡丝”的GB/GBC模拟器RIN。

和模拟器不同的是，由于PSP的开发技巧已经比较完善，这个时期各种应用程序则开始增多。开发者们开始用自己高超的编程技巧来弥补PSP的欠缺：PSP在开发者手中变成了记事本、变成了多媒体播放器、甚至变成了电视遥控器。同时，两件新事物也开始出现在人们面前：自制程序引导和降级。

当人们把PSP升级到2.0之后，他们才发现自己已经完全告别了自制程序的世界。对安全进行了大幅加强的2.0系统，已经杜绝了常规自制程序运行的可能。

不过这种情况实际上没有造成多大影响。感谢PC平台的破解，也感谢PSP开发过程中开源项目的大量借鉴，在一个公用的图片浏览函数被爆出漏洞后，人们很快便将它应用到了PSP上。不多久，人们便可以通过浏览一张被修改过的图片的方式来运行需要执行的自制程序，紧接着一个叫做fanjita的开发者制作了一个容易使用的工具，让我们很容易地通过这个漏洞运行自制程序。这便是后来大名鼎鼎的eloader的前身。接下来人们又在Rockstar出品的游戏《横行霸道 自由城故事》中发现了一个能够应用在2.7版PSP系统上的漏洞。从此，fanjita开始了他漫长的eloader开发之旅。

●MPH和RUN UMD的故事

回到图片漏洞上来。这个方法很快便被利用到了降级上：通过简单的软件欺骗法，将PSP伪装成最初的1.0版，然后再利用当初索尼发布的1.5版升级程序来降级到1.5系统。于是，几乎一夜之间，1.5版系统的PSP凭空增添了无数台。可惜这种方法只能对应2.0的系统，而当时已经出现了更高版本的系统主机。实现这个过程的是一个叫做MPH的小组。其实这个时候还是2005年中期，从这个时候，MPH开始走上舞台。

一直到2006年初，MPH小组都在制作一个名叫MPH Firmware Launcher的程序。到MPH停止开发这个程序为止，它实现了在1.5的PSP上看图，看AVC电影以及浏览网页这些在2.0版系统才有的功能。这个首先实现了系统模拟的软件，其实非常不完善，尤其是对记忆棒的操作——百分之百会造成记忆棒文件的损坏。但是这个程序的意义却是深远的，它的思路一直延续到了现在。

MPH小组不负众望，在破解游戏方面进行了突破。他们在MPG Firmware Launcher的基础上发展出了MPH Game Loader。这个程序的问世成功地运行了当时让很多人抓耳挠腮的GTA，算是解决了PSP玩家（严格来说是破解玩家）近半年来的郁闷。在接下来的时间里，NEM也放出了一个运行高版本游戏的程序RUN UMD，这个最初用来在1.5版PSP上运行UMD的程序，很快便被人修改后应用到了运行记忆棒上的游戏的用途上。这之后的一段时期，MPH Game Launcher和RUN UMD便成了玩家心中的两盏明灯。不过，这两个软件都倒在了对应2.5版系统的游戏上。

也是在这段时间内，出现了一个新的开发者。他成功地将天神Humma Kavula的UMD Emulator进行了反编译，接着在网上公布了源代码。由于Humma Kavula之前并没有公开源代码，所以这件事在开发者中引起了一阵轰动，甚至也吸引来了Humma Kavula本人，并且Humma Kavula也因此将真正的源代码发布出来。通过这件事，大家开始记住了一个名字：Dark_AleX。

这个演示版的DEVHOOK采用了部分UMD Emulator的特性，但是这还只是冰山一角。在Booster公布的开发计划中，DEVHOOK被整个进行了革新，大名鼎鼎的系统模拟从此开始广泛应用开来。

宛如暴风雨前的寂静，人们开始静静地等待着什么事的发生。



↑运行图标上的PSP DEV小组字样。

●推进器的DEVHOOK逆袭

一个月后，真正的变革终于开始。Booster放出了DEVHOOK的0.4版，这已经是一个全新的软件了，新的DEVHOOK完整地模拟了PSP系统。比起MPH Firmware Loader只能模拟少数几个功能，DEVHOOK则真正地模拟了PSP的整个系统。并且模拟后的系统完全可以像PSP自身的系统一样操作，也不存在MPH那个损坏文件的问题。

新的DEVHOOK唯一真正和原系统不同的地方就是无法利用官方的升级程序升级（个人怀疑这个功能实际上已经可以做出来，Booster曾经提到由于运行速度太慢而暂停了对这个功能的开发）。

世界又一次哗然了。完全不同于UMD Emulator，Booster的DEVHOOK是开放源代码的。这意味着大家都可以了解到这款软件的执行方式和原理，其它开发者能从中了解到不少新东西，甚至开发出一个完全属于自己的引导工具来。

这段时间，PSP的模拟器开发也重新活跃起来。日本模拟器作者NJ连续放出NeoGeo，CPS1和CPS2这三个机种的模拟器，每个模拟器的速度都非常好。这三个模拟器一直发展到了今天，并且模拟速度仍然在不断提升中。

GBA模拟器在这段时间也得到了突飞猛进的进展。最新的GBA模拟器gpSP已经发展成一

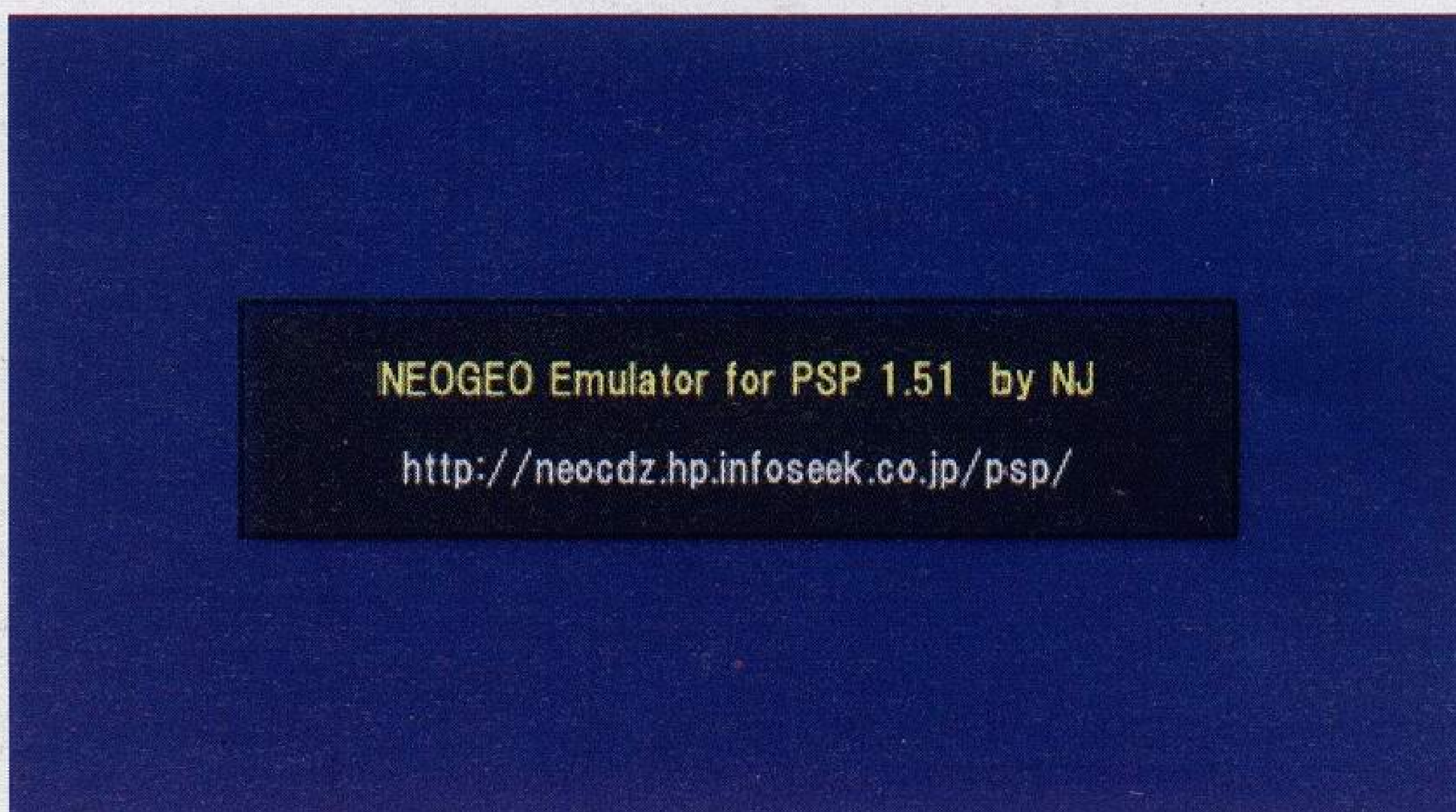
●Dark_AleX初登场

实际上，当时的Dark_AleX还显得比较稚嫩的（根据后来Dark_Alex所说，到现在为止，他也只是一个在校大学生）。当然，这只是相对天神来说。

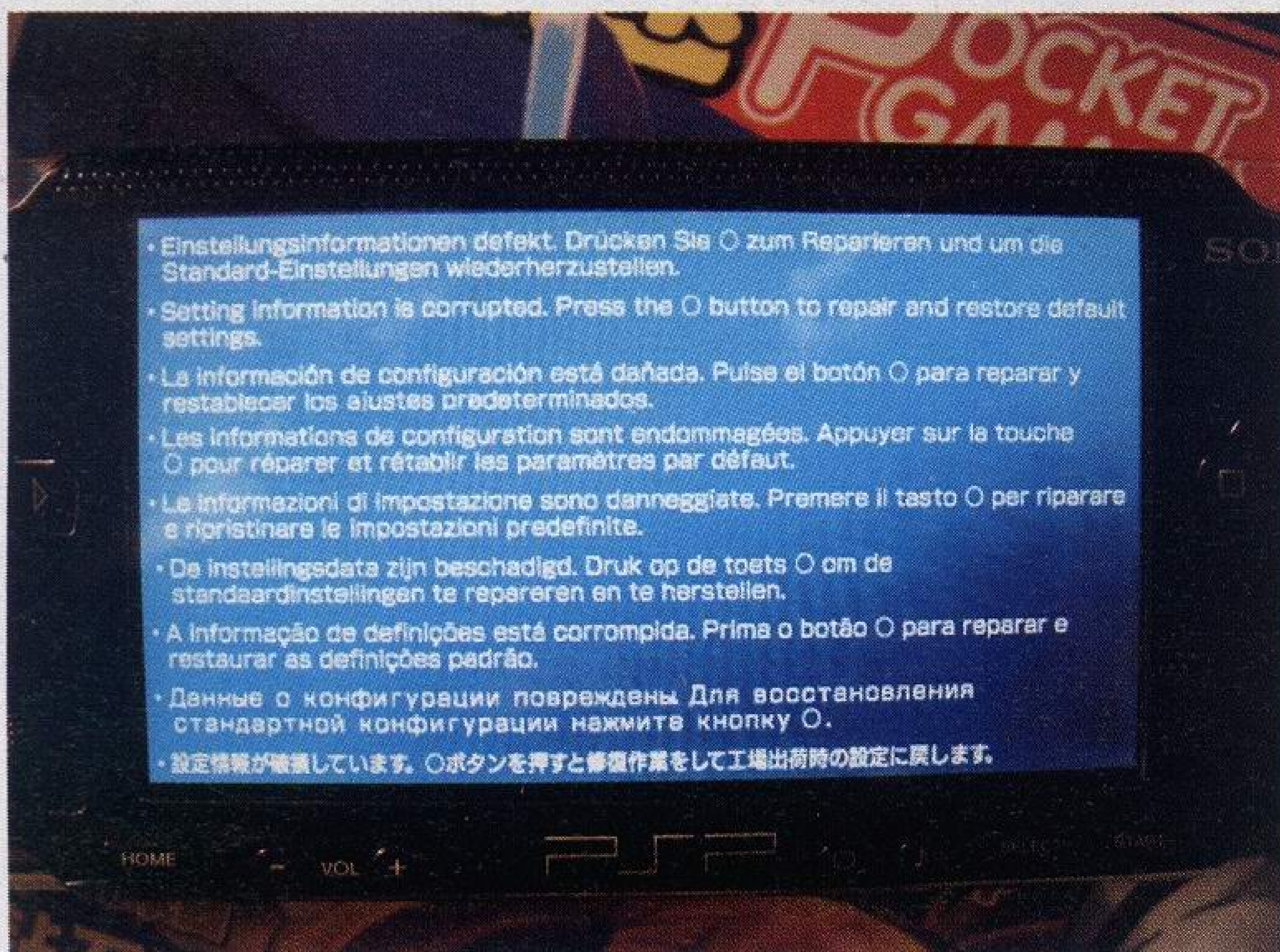
接着，Dark_AleX在自己反编译的基础上对UMD Emulator做了些修改，添加了一些之前没有的功能，并且还修好了一个UMD Emulator存在的问题，这样便做出了一个新的引导工具DAXZISO（注：UMD Emulator引导游戏退出后，在PSP操作界面待机的时候会死机，而DAXZISO则解决了这个问题），并且为PSP的引导工具添加了一个执行压缩过的ISO的功能。

除了压缩ISO，DAXZISO并没有其它的创新。总的来说，它是一个便利地将几个已经开发出来的引导工具集成起来的东西。可以肯定的是，Dark_AleX在DAXZISO的开发过程中积累了很多经验。

接下来在今年四月份下旬，在日本一个提供上传空间的Wiki站点上，消失已久的Booster发了一条很简短的消息。大意是说他准备重开DEVHOOK的项目，准备借用该站点作为发布点。这就是后来的众所周知的PSP software。在得到站长的同意后不久，他便传上了一个演示版的DEVHOOK。



↑NJ的杰出作品之一，NeoGeo模拟器。



↑降级程序出现后，这个画面就经常出现在人们眼前了。

个相当好用的模拟器，很多游戏已都能以接近全速的状态运行，在PSP上玩GBA游戏再也不是一种折磨。开发者们也向更高的目标前进，有人开始尝试模拟PS以及N64主机。

而降级方面，由于一个新的漏洞，Dark_AleX发布了一个新的降级程序，这个降级程序能够成功地将2.5/2.6版系统的非TA-082主机降回到1.5（TA-082为标示在PSP线路板上的编号，其它常见的还有TA-079和TA-080等）。

PSP的个人开发再次进入了黄金时代。PSP的破解开始也变得有点疯狂了，高版本的系统一个个在短时间内被攻破，甚至2.71的系统发布后两天就被破解。索尼终于坐不住了。

由于上传至PSP software的一个文件包中包含了索尼的版权文件，于是索尼借机将PSP software连根拔起（这个站到现在也还没有真正恢复），而Booster也销声匿迹了。

一时间满城风雨。但是，事实证明索尼的阻扰已经无法挽回了。

●自定义固件时代的来临

在这之后，Dark_AleX再一次发布了针对2.71系统的降级程序。紧接着，他又对降级方法作了改进，使得降级更加安全。

接下来是自制系统2.71SE，这个自制系统在DEVHOOK的基础上，将原本的1.5系统改造成为一个混合了大量2.71的特性，并且能完美地支持自制程序的全新系统。新添加的恢复模式也使玩家在测试各种危险软件时多了一重保障。

有意思的是，这段时间内销声匿迹的Booster正被NDS迷住而暂停了DEVHOOK的开发（从这点看来，NDS还真是日本的国民机器）。

依靠着DEVHOOK，PSP玩家很幸福地持续到了PSP3.0系统的诞生。正当人们发现DEVHOOK开始力不从心的时候，Booster重新回到了DEVHOOK开发的前线。这次，他采用了一个更加隐秘的发布方式，所有的新版DEVHOOK的发布都交给在欧洲的开发者发布，以避开在日本本土与索尼的直接冲突。

下面的故事相信很多朋友已经知道了。索尼终于开始了PS游戏的模拟计划，而Dark_AleX也发布了最新版的自制系统3.02 OE。在这个新的自定义固件中，官方PS模拟器也能够运行。而这还不够，紧接着他又将官方模拟器提取出来，并且发布了ISO转换程序，使之能使用非官方转换的PS游戏。因此，无数宣称要坚持1.5系统的玩家义无反顾地投向了自制系统的怀抱。

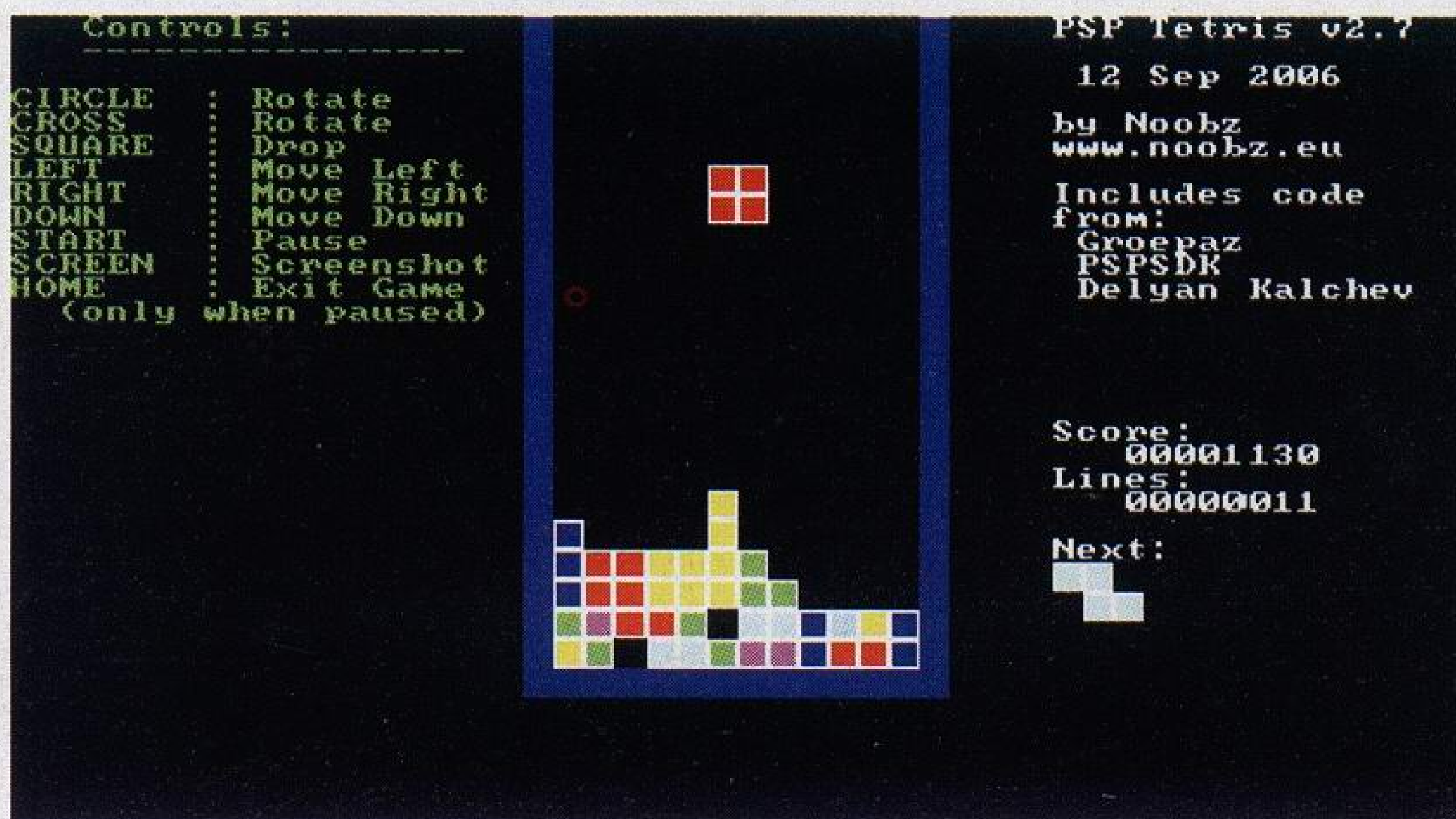
Dark_AleX并没有停下来休息，接着他又攻破了之前的TA-082版PSP的软件降级问题，接下来他还会做出什么轰动的事呢？局外人谁也猜不透。至此，Dark_AleX与Booster的声望达到了前所未有的高度。而2006年的日历也已经翻到了尽头。

写到这里，我的文章已经像一首给黑客们的赞歌了。从公正的角度来讲，破解的行为确实不值得大书特书。我希望的是，更多人能看到的是他们的精神。其实黑客们并没有三头六臂，Dark_AleX也承认过，当初他给手机开发程序的时候，写出来的程序非常烂。纵观Dark_AleX的历史，他正在不断地钻研中成长着。或许从这些真实的故事中，我们能学到一些东西。

最后让我以Dark_AleX在接受访谈时说的一句话来结束全文吧：

问：纯属好奇，你最喜欢PSP上的什么游戏呢？

Dark_AleX：永恒传说？我也不确定，我已经很久没有玩过任何游戏了。



↑2.80版PSP运行图片漏洞版《俄罗斯方块》。



《口袋漫画》特别篇22卷的完结序幕

完稿的时候，得到了日本已经于2006年11月27日发售《特别篇23卷》的消息，离《特别篇22卷》发售仅仅差3个月（《特别篇22卷》的发售时间是2006年8月28日）的时间。最新的火红叶绿的故事，最受大家欢迎和喜爱的小智小茂小蓝等主角，以及坂木老人等反派角色，迪奥西斯等神兽也从一开始就出现，真是令人期待啊。很多口袋妖怪网站都相继放出了日本入手的原版《特别篇22卷》扫描图，但遗憾的是大多数朋友都不懂日文，不过也没关系，只要看看图片就可以体验到它强大的魅力了。



首先按照惯例来简单介绍一下剧情。还是那句话：先知道剧情会让漫画变得没意思，所以请有选择性地阅读。笔者不能因为这个原因而把剧情介绍完全搁置，毕竟众口难调，请读者大人们谅解。

路比在梦幻岛上休息的时候，遇到了躲在一边的火雁。火雁表示自己要代替沙菲雅和路比连手对抗超古代口袋妖怪。路比起先并不相信她，但火雁把宝珠会侵蚀沙菲雅的事情一说，路比还是担心沙菲雅而同意了火雁。路比把沙菲雅关进米可利的喷气车后，和熔岩队的女干部火雁连手，用宝珠阻止古拉顿和海皇牙的战斗。不过，超古代口袋妖怪并没有把他们放在眼里，而是继续被它们认为是神圣的战斗。路比和火雁企图利用口袋妖怪的攻击来吸引它们的注意力。超古代口袋妖怪被激怒了，转身来攻击路比和火雁。路比和火雁虽然奋力战斗，但还是难以抵挡超古代口袋妖怪的力量。同时，宝珠也侵蚀着难以精神高度集中的他们。火雁感慨地说，可能自己不是被宝珠选上的人。这时，千里驾驭着烈空座来到了。火雁想告诉路比烈空座是他父亲所操纵，但她和路比被岩石所阻隔。火雁把宝珠逼出体外后，想要放弃。但路比说等一切都结束后他们可以一起去参加华丽大赛。原来路比早就知道火雁为什么会对他这么执着。但后来，火雁的声音已经传不到路比的耳中。火雁情急之下把自己的记忆通过熔岩队特有的记忆之火传达给了路比，但她突然被触手拖进了觉醒之祠……路比知道了父亲为什么老不在家的真相——被联盟命令去寻找烈空座。千里看到了有宝珠的路比，他们再次相聚，但这次相聚是为了共同战斗。烈空座的咆哮加上路比的宝珠命令，古拉顿和海皇牙停止战斗离开了战场，事情就这么结束了吗？

通过千里的眼神，路比得知了真相：原来当千里正在参加训练馆首领考试的时候，被自己打败的暴蝾螈闯进了协会，放走了烈空座。所以千里才被要求去寻找烈空座。火雁的声音徐徐传来：“为了重要的人，一个人会付出一切……”路比还来不及说话，千里闭上了眼睛。同时，操纵三神柱的大吾也倒下了。在梦幻岛上，亚当注意到路比和沙菲雅面对的强大力量并不是古拉顿和海皇牙。这时，原本躲藏的赤焰松与水梧桐走了出来。他们再次决定连手打败所有妨碍他们决斗的人。米可利和沙菲雅注意到了里面的动静，但他们无法突破烈空座留下的臭氧层。这时，紫堇市的机关大王带着改造的机关来到，强化了正电拍拍和负电拍拍的电能打穿了臭氧层。穿上冠军斗篷的米可利开始和赤焰松与水梧桐战斗。但赤焰松与水梧桐把娜琪当作人质要求米可利收回口袋妖怪，随后打坏了他口袋妖怪球的开关。危机时刻，路比的笨笨鱼米米出现，尽力制止赤焰松与水梧桐的攻击，但赤焰松与水梧桐毫不理会，反而嘲笑米米的丑陋和无能。路比抱起了它，说真正的美丽在于心中。米米进化成了美丽龙！路比和沙菲雅连手，利用特训出来的战术打败了赤焰松与水梧桐。赤焰松与水梧桐想利用米可利的喷气车逃走，正电拍拍和负电拍拍再次和机关大王一起发电，强大的电能击中了喷气车。路比突然要求沙菲雅关闭喷气车的车盖。沙菲雅表示不理解，路比说自己不愿意任何人失去生命。他闯进了喷气车，拿回了宝珠。沙菲雅非常惊讶，路比竟然能在这么

谁送我超神兽，我送他LV100的鲤鱼王。（田野）
男，14，云南省昆明市铁路局第三中学初三（4）班，650000



强大的电流下随意进入喷气车。

路比打开了最后一个口袋妖怪球，放出了最后一只口袋妖怪——雪拉比。沙菲雅回想起路比打败饭匙蛇时，她隐隐约约看到了雪拉比的触角。亚当通过水幕看到了雪拉比，才知道时间为什么会如此不稳定。一切都结束了，大吾和千里也清醒了。最后，路比和沙菲雅分别得到了最后的锻带和徽章。各位训练馆首领、天王和部分熔岩队、水舰队的成员也都朝向自己的目标迈进了。坂木老人突然出现在无人的地方，并且和三个神秘部下一起去了火叶七岛……

第四章终于完结了。虽然结局和我们所想的并无太大区别，但剧情的精彩确实是每个口袋迷所承认的。《特别篇》一贯的悬念和激昂的战斗贯穿全剧。和游戏的同步也是TV所不能比拟的。口袋迷也好，漫画爱好者也好，都能从中体会到属于自己的乐趣。下面就来谈谈《特别篇22卷》最突出的几点吧。

相信《特别篇22卷》最让大家吃惊的地方是路比的最后一只口袋妖怪——雪拉比。记得几个月前曾经在论坛上看到"路比打败饭匙蛇的口袋妖怪疑为雪拉比"的消息，仔细看当时的情景似乎露出了雪拉比头上的触角。不过不仔细看还以为是声音的线条呢。记得那时，论坛上的朋友分成两派开始争论此消息虚实，那讨论绝对不会比"智霞迷"和"智遥迷"来得差（啥，你说你是智光迷？）。当时笔者的立场是不支持该说法，理由是如果路比真的拥有雪拉比，在对抗超古代口袋妖怪的时候就应该拿出来。现在虽然已经证明了它的存在（实在不相信的见图），但笔者对刚刚提出的质疑还是没有想明白。不过，笔者也不会不能接受雪拉比的存在，这个花絮的确让剧情有了极大的吸引力。其次，就是大吾和千里倒下的剧情。看了前半部分的朋友肯定会认为他们成了剧本中悲剧人物，但最后，他们还是复活了，再次站在了众多粉丝的惊讶的目光之下（还好这次笔者并没有支持两大猛男真正牺牲）。控制超古代口袋妖怪的危险性，就算实力强到BT的大吾和千里照样不能逃脱被反侵蚀的命运。在骗取读者大人眼泪的同时，漫画也揭示了妄图控制大自然只会自食其果的真理。排名第三的精彩剧情就是路比和火雁连手。原本以为火雁也许会有什么伟大的阴谋但只是轻描淡写的一句"事件已经远远超过我们的想象，继续下去只会赔了夫人又折兵；控制超古代口袋妖怪是头儿的想法，我只要打得痛快"就压过去了，我们看到了火雁真正温柔的一面。"为了最重要的人，谁都会这样做的。"路比也许不是火雁最重要的人，但至少，他们是一起在华丽大赛上拼搏的同伴。其它还有一些情节，比如千里五年前的事件，路比和沙菲雅的感情线，这些在这里就不提了。特别是后者，要自己看才有味道。

最后告诉大家一个好消息，在火叶和对战开拓区后，最新的钻石珍珠也即将要成为漫画。虽然我们要看到它恐怕还有很长时间，但我们依然相信，有了《特别篇》，钻石珍珠一定会更精彩。

（文/银翼奇术师）

口袋剧场《口袋妖怪》角色的魅力(3)

（接上期）

三 小瞬

——魅力的关键词：帅气&实力



小瞬从出场开始就是个人见人爱的超级偶像级协调家兼训练家。虽然没有像小茂一样的女朋友军团，但小瞬的粉丝是存在于世界的各个角落。小瞬那绿色的头发和紫色的外衣配合，就像他的招牌口袋妖怪——毒蔷薇一样华丽。无责任地想起一件事：动画中人物的头发颜色实在是缤纷斑斓，从小次郎蓝、武藏红、小刚棕到小瞬绿、罗勃（就是那个用美娜斯的万年冠军协调训练家）金，实在是有些不可思议。难不成从10岁出道到妈妈级的年龄全部去染发？

跑题结束，正式转入话题。本来想用魅力这个词语来当关键词的，但又觉得有些拗口，只好用帅气实力来形容——小瞬每次出场都少不了华丽的叫声，特别以妈妈协调训练家最突出，一把年纪了还这么想当小孩子的粉丝……长得帅不是小瞬的错，而是他父母惹得祸。

说起实力，小瞬确实很厉害，初次登场就差点被一无所知的小遥的狩猎凤蝶华丽地KO，虽然只不过挨了一下，并不会有太大伤害，但在实际比赛中分数被扣光也难说。随后他就很不厚道地无伤击败小遥，其实如果小遥在小瞬使用阳光烈焰的时候使用其它绝招还是能有机会的……（众：你到底是不是在说小瞬厉害呀？）

其实小瞬的表演也挺一般的，无非就是花瓣飘飘舞蹈跳跳，用极不合理的魔法叶+花之舞+麻痹粉+阳光烈焰的配招，怎能够吸引老观众？非常不厚道地插一句：如果用了睡眠粉+芳香治疗的组合招应该效果会比较不错——让裁判先安然入睡，然后再清爽觉醒，还可以趁别人睡觉改分数……小瞬那不太合适的使用方法才导致了他连连被高手击败。芳缘联盟中在观众面前只拿过一次冠军……罗勃葛蕾斯假面使者这些家伙，都是怎么生的……（小瞬粉丝：这叫拿不到锻带勋章说锻带勋章酸）

总之，小瞬的帅气和实力还是给观众留下了很深的印象。

◆该关键词推荐收看:《强敌，妈妈协调训练家登场》

——魅力的关键词：关系

不知道有多少人承认小智对小霞、小遥对小瞬、小刚对乔伊君莎、武藏对小次郎……（众：后面2个强烈无视）小瞬是因为小遥的存在而出场的一个角色，这点是可以肯定的，但说小瞬是为了不让小遥太靠近小智而出场的一个角色，这个好像……咳咳，不管怎么说，还是有很多人承认这是事实。那笔者就不得不背着良心来说一说啦。（众：你这是什么意思！）

以前一直用爱情悲剧来介绍口袋妖怪动画的笔者实在是对这个词语有些厌烦，还要小遥和小瞬之间没有太大的隔阂，就是那么一点而已。（众：……）小瞬就像小茂，总会对比自己弱但又有潜力的（协调）训练家进行挑拨（小智：谁说的，谁说的），如果没有这份挑拨的话估计他们“大事已成”，但没有这份挑拨估计他们不会像现在这样变成死对头。所以给小瞬的建议就是：对小遥最好的疼爱就是手放开，啦啦啦……

读者大人们在看到这篇文章的时候AG已经完结，小遥小瞬要离开我们的视线了，泪……陪伴我们多年的女主角呀，咋和小瞬一起私奔了呢？（众：别乱弹琴了）小瞬这么一位伟大的协调训练家，女主角BF（谁承认的？），就只出场了这么短短几集，实在有些对不起他。虽然小茂也没好到哪里去过……那么笔者就在AG还没有完结的时候不厚道地说一句：希望看到小遥和小瞬合拍的放送局。

该关键词推荐收看：《梦幻岛的小果然》

口袋周边 DP主题和三主角周边展·食品篇

珍珠钻石的周边中自然也少不了孩子们喜欢的食品。在日益讲究饮食结构的今天，一些对健康无益的膨化零食逐渐被富有营养的食品所替代，比如这种雀巢口袋怪兽饮料（ネスレ ポケモンドリンクLC1）。雀巢的品质保证了其质量，富含的乳酸菌成分说明其营养所在。更关键的是，它是随着口袋妖怪珍珠钻石游戏而销售的，如果在特定的9月28日到12月31日之间购买，还能够获得游戏中男女主角携带式样的帆布质地背包。这真是十分难得的纪念品，即使不喜欢喝酸奶的口袋迷，相信也会为了这特别的背包而购买。酸奶的售价为183日元，而且只有在关东、中部、近畿地区才有销售，喜欢的就赶快抓住机会吧！



10月10日开始。Sanyo食品股份有限公司开始销售以DP三主角等新精灵为主题的各种方便面，图中这种便是酱油口味的鸡蛋面（ポケモンヌードル しょうゆ味 ワンタンメン），三主角、玛纳霏赫然在目。据说今后PM的种类会逐渐增加，平时喜欢吃泡面的朋友不妨选择这种来购买，既可以满足食欲又可以用来收集PM图片。售价为每碗126日元，相当于人民币8元左右，还是可以接受的。



每人贡献一分钱，共通拥有PS3！（李川）
男，22，北京市东城区棉花胡同39号中央戏剧学院，100710

接下来看看餐具。这是DP主题的组合饭盒，售价为1365日元，饭盒里面是分层隔开的，可以分别用来放置饭、菜和餐具，非常方便，两边的拉环可以将其拎在手上。浅蓝色的盒身、深蓝色的隔层再加上蓝色的PM企鹅仔、小翅飞鱼、玛纳霏作为点缀，看上去十分协调。



传统的餐具则有图中的这种瓷器3件套，包括1个茶碗、一个马克杯和一个水果碟子（茶碗、マグカップ、フルーツ皿），价格依次为472、609、525日元，珍珠钻石的3主角盒皮卡丘仍然是永恒的主题，作为装饰的图案都是相同的，但大小和曲度各异，使整套餐具显得典雅大方。



图中各种颜色的糖果是不是很吸引人？它便是以口袋妖怪珍珠钻石图鉴封缄的多味糖果（ポケモンシールキャンディ　ダイヤモンド＆パール），包括葡萄、柠檬等多种味道，每包的价格是105日元，糖果和DP的精灵贴纸一起出售，想必大多数人是为了后者而购买吧？

带有薄片底座，能够竖立在桌面上的模型，这是伴随着口香糖一起销售的赠品（ポケモンDP



ブロックガム），真是有得吃又有得玩。DP中出现的新妖怪，尤其是曾经出现在剧场中的妖怪都会出现。口香糖是可乐味道的，每块的价格为105日元（7元人民币的口香糖啊……）。由于有PM存在，为集齐全部的12种而努力地吃吧！



说到食品的赠品，这种金、银、铜三种颜色的PM奖章（ポケモンメダルコレクション　ダイヤモンド＆パール）也非常不错，质量也比以前国内大大泡泡糖赠送的那种胸章好多了，只是种类比较少，目前只有20种，附带在可乐味（又是可乐……）的糖果里一起销售，每块的价格同样是105日元，奖章的背面还印有对战的要点，十分值得收藏。说起来，如今用食品中附赠的小玩具或小收集品来吸引孩子们已是种常套手段。不过，由此引发的安全问题也更值得关注了。

文/皮卡秋

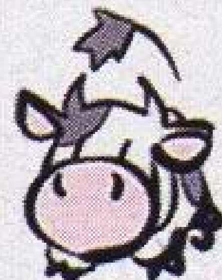


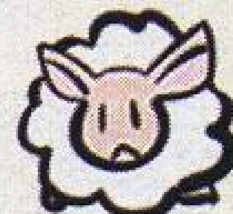
青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一搭黄土



爱情之歌 幸福之诗（上）

当帅气的男主角与温柔的女主角四目相接，一场轰轰烈烈的爱情故事便拉开了帷幕，这可以算是最常见的言情剧开头。很浪漫么？符文工房也为诸位玩家设了类似的一个开头：又饿又渴的男主角晕倒街头，好心的女主角发现了他。“有食物吗？”女主角递上一把锄头，“有水么？”女主角递上一把水壶。“……”这不是女主角的恶搞，这是个性，我们的女主角因此获得了无数玩家的心。（众人：……）男主角也因此当起了女主角的苦力——帮她经营牧场（原来苦力还可以这样拐卖）。

“我预感 你是为我而来
不容一秒发呆
若是错过你 一百年都感慨”

糊涂可爱的ミスト是游戏默认的女主角，必须感谢她毫不迟疑地将男主角留在了カルディアの町，因为她的举动，卡鲁迪亚镇悄悄地发生了新的变化。不过，游戏设定者并没有就此罢手，他们依然为众玩家准备了众多的结婚对象以供选择：温柔的护士MMラピス，热情的种子屋MMロゼッタ，精灵族的女佣タバサ，神秘的遗迹MMシャロン，多病的镇长女儿フィル，内向的图书馆MMトルテ，可爱的浴室MMメロディ，高傲的千金小姐ビアンカ，不爱说话的忍者MMめい以及通关后才可追求的军人MMリネット少佐。

本作与牧场正统作在爱情攻略上有着相当大的区别。首先是爱情度的等级，正统牧场中爱情度以心的颜色变化分为黑、紫、蓝、绿、黄、橙、红7个等级，而符文工房中，以数字1～10直接划分为10个等级，心颜色的取消使得玩家们无法直观地看到爱情度的变化，但在菜单选项中可以查看到所有村民的好感度（仲良し度）以及爱情度（ラブ度），如果要结婚，那么爱情度10是必须的。其次是爱情事件的触发，正统牧场中要求玩家分别在结婚对象达到黑、紫、蓝、黄四心时触发一定的爱情事件，全部完成且选择正确，才能在最好一个红心等级时有可能求婚成功，而符文工房中并没有严格意义上的爱情事件，影响结婚的事件中有的是主角平时的行动中自然完成的，有的是在不经意的谈话中接下的任务，有的则是要求主角达到一定的目标，诸如此类等等。最后是爱情度的增加方式，正统牧场中送礼是增加爱情度的最直接手段，虽然也有对话增加爱情度、完成事件增加爱情度的情况，但大家追求MM的究极方法依然是送礼。而符文工房不同，有的MM送礼可以增加爱情度，而有的MM可是对任何礼物都看不上眼的哦，那么该如何追求呢？这就是我们要深入探讨的话题了。

在本期中，我们将先为您介绍其中5位MM的追求方法。

仲良し

オート　仲良し　ラブ

名前	仲良し度	ラブ度
ミスト	10	10
タバサ	10	10
シャロン	10	10
メロディ	10	9
フィル	10	9
ロゼッタ	10	8
ラピス	10	8

▲资产表中好感度或爱情度的排列。

首先列举一下各位MM的基本情况，知己知彼，百战百胜。

注：喜好物并不一定能增加爱情度，但是可以增加好感度。

姓名	生日	最佳礼物	部分喜好物
ミスト	秋1日	金刚花	カブ、四つ叶のクローバー、コロッケ、焼きりんご
ラピス	冬1日	チョコレート	イチゴ、トースト、ドーナッツ、ホットケーキ
ロゼッタ	秋21日	焼きいも	とうもろこし、いちご、野菜いため、焼きとうもろこし
タバサ	秋12日	おかゆ	ぶどう、りんご、四つ叶のクローバー、小麦粉
シャロン	冬19日	リラックス茶の叶	风の结晶、水の结晶、火の结晶
フィル	秋5日	なす田乐	金刚花、四つ叶のクローバー、トースト、ジャムパン
トルテ	冬26日	かぼちゃプリン	野菜ジュース、ピンクキャット、チーズLサイズ
メロディ	春11日	リラックスティー	药草、どく消し草、黒い草、だいだいの草、赤い草、黄の草
ビアンカ	夏8日	无	无
めい	秋10日	焼きおにぎり	除ワカサギ、ロブスター、ランプイカ的鱼
リネット	谜?	四つ叶のクローバー	ヨーグルトLサイズ

ミスト（秋1日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	金祝以外	家						牧						家						
	金曜日	家						牧						家			浴	家		
	祝曜日	家									山			家						
雨		家						宅						家						

注：家－女主角宅　牧－主角牧场　浴－浴室　山－山顶　宅－主角自宅

本作的女主角，米斯特一出场便展现了其善良的本性：借给了主角两件工具以及面积不小的牧场耕地。米斯特的时间基本都用在牧场上，她的家人去了哪里无人知晓。整天面带微笑之余，她从不透露自己的家庭身世，一个女孩子远离城镇居住在牧场南方，离边境又近，难道不担心被战火波及吗？米斯特基本不去镇上，每天中午之后便在牧场默默地看着主角工作，她的笑脸是对主角最大的信任。她十分喜欢萝卜，但最喜欢的还是金刚花——一种价格极其昂贵（种子10000G一包），种植期极其长（120天），种子取得难度极其大（第八洞ドラドラ掉落或通关后购买）的花卉。日常的农耕也可以提升她的爱情度，总体来说她的追求难度属于中等偏下。

迎娶她的基本条件是八个山洞通关以及自家牧场的土地完全开垦。有的玩家可能要问：一旦过了冬天土地就恢复未开垦状态，这该怎么办？其实没有关系，经过实验，只要曾经完全开垦过一次即可。完成条件后去米斯特家中与其对话即可出现求婚（プロポーズ）选项。结婚后每天会随机送给主角礼物：イワシ、トマトの种、小麦粉或天ぷらうどん。



◀左上的一块地就是金刚花。

ラピス（冬1日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	金祝以外	家		医										家						
	祝曜日	家		医				街						家						
	金曜日	家		医										街	浴	家				
雨	祝曜日	家		教				家												
	祝以外	家		医										家						

注：家－教会房间　教－教会　医－医院　街－图书馆门前　浴－浴室

是口袋迷就给我写信吧。（江翌）
男，14，福建省福州市仓山区朝阳路莒蒲新区4＃706，350007

护士MM似乎天生就是牧场系列的亮点，拉琵丝依然继承了这一份温柔。拉琵丝是镇上神父的女儿，平日里不是在教堂做礼拜便是在医院帮助医生艾德。从酒吧里买巧克力，或是送草莓给她都可以增加爱情度，平日的会话也是增加好感度的一个方式，但要注意的是如果主角HP为0而晕倒被送往医院，拉琵丝的爱情度会下降，总体来说她的追求难度较低。

迎娶她时需要用到求婚礼物：ラピスラズリ。在攻略クレメンス洞窟之前会发生小女孩セシリア失踪的事件，入洞后以左→下→下的顺序可找到她，注意左→下处的机器是必打仗。小女孩被救出后，在早上9点以前或晚上6点以后（即小女孩在图书馆2楼的房间里），去小女孩的房间与之对话，她会为了感谢主角而将此宝石赠送——以ラピス命名的宝石，将这块宝石送给拉琵丝即可求婚。

注：通关前，当与村民好感度不高时会不允许进入村民家中，所以与村民搞好关系（友好度3以上）还是必要的，如本事件中与图书馆馆长ラッセル好感度3以上才能在非营业时间进入图书馆，ラッセル喜欢的物品有玉米、包心菜等。结婚后拉琵丝的爱妻便当是药草。

ロゼッタ（秋21日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	火祝以外	家		种									牧	家						
	祝曜日	家		教							街					家				
	火曜日	家		种									牧	浴	家					
雨	祝曜日	家		教							书						家			
	祝以外	家		种									牧	家						

注：家－种子屋二楼　种－种子屋商店　牧－出货箱旁　浴－浴室　街－第二街门前　书－图书馆

罗泽塔，热情开朗的种子屋MM，让人不由得想起卡莲，但与卡莲不同的是罗泽塔少了几分叛逆，多了几分温柔。罗泽塔负责牧场的出货工作，每天下午5点会准时来到牧场收取当天的货物并付给现金。在与她的交谈中，她会不经意地透露出自己很喜欢烤玉米，不过实际上她的最爱是烤红薯，在日本，女性如果说喜欢吃烤红薯是件非常害羞的事，所以她才会隐藏这一点吧。多多出货是增加她爱情度的一个好方法，每天都能看到牧场有所收获，作为出货者的她自然会很开心，罗泽塔的追求难度在众MM中属于较低的。

迎娶她也同样需要求婚礼物：ホワイトストーン，一块洁白的石头。首先需要去图书馆阅读有关这块石头的传说，然后当她在家中的时候（ジェフ好感度3以上才能在非营业时间进入种子屋）与她反复对话，直到她提到这块石头即可开启任务。此时找一直暗恋罗泽塔的吟游诗人リュード，他会告诉主角，他曾经在第二洞里发现过那块石头，可是因为里面怪物太过凶猛而无法取得。进入トロス洞窟，沿左→左→上→上，来到拐角处调查雪堆便可以找到ホワイトストーン。如果不想娶罗泽塔，那么可以将这块石头送给吟游诗人，他会很感激你成全了他（情敌?）。当结婚条件达到时将ホワイトストーン送给罗泽塔便可以求婚了，可怜的吟游诗人会哭丧着脸祝你们婚姻幸福。结婚后每天可以得到的礼物是焼きとうもろこし。



▲吟游诗人。

タバサ（秋12日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	月火水曜日	家			楼												家			
	木曜日	家			楼									家						
	金曜日	家			杂						楼							浴	家	
	祝曜日	家			遗									家						
雨		家			楼												家			

注：家－女佣房间　楼－豪宅楼梯　浴－浴室　杂－种子屋　遗－遗迹门前

我们最想要的东西，只握在喜欢的人手上。（李桂瀚）
男，18，广东省普宁市流沙普宁第二中学高三（9）班，575300

从尖尖的耳朵不难看出塔芭萨并非人类，塔芭萨是信仰大地精灵的精灵一族，为了建立起两族之间的友谊而来到人类社会之中。她在卡鲁迪亚镇上的豪宅中工作，是那里的女佣。温柔的她将触摸手套送给主角，旨在希望主角拯救更多的怪兽，多么善良的心啊。增加她爱情度最快捷的方法便是捕获怪兽，游戏中共有7间怪兽小屋，共可容纳84只怪兽，慢慢抓满吧，不过大约抓50只左右，塔芭萨的爱情度便可达到10，追求难度属于中上，因为增筑怪兽小屋所需要的开销相当大。迎娶她的条件都与怪兽有关：怪兽小屋增筑13次以上，捕获怪兽50只以上即可。条件达到后晴天的祝曜日在遗迹前等她到来与之对话，她便会主动求婚，为了精灵族和人类的友谊，答应她吧。结婚后的每日礼物是玉米。



▲怪兽小屋。

シャロン（冬19日）																		
	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
常年	遗															家			
雨 水曜日	洞															家			

注：家－旅店房间　遗－遗迹门前　洞－遗迹内部

女王般高贵的气质，充满神秘的眼神，只对古代遗迹感兴趣的夏伦与镇上的人几乎没有交流。但她却是本作中最容易追求的MM，在第三洞努力采掘可以得到相当多的火之结晶，如果想追求她就通通丢给她吧，不消一会儿她的好感度与爱情度便均可达到10。

迎娶她的条件是赠与神兽之剑——グリモアの装剑。从镇上的图书馆里可以找到介绍神兽グリモア的书籍，水曜日在遗迹内找到夏伦，她会向主角提出剑的事情（此环节也可以略过）。将第四洞ギガント山的BOSS战后得到的グリモアの鳞交给锻冶师レオ，他便会帮主角打造这把传说之剑，3天后可取得，不过这把剑并没有战斗能力，只是装饰以及求婚用，真是愧对了神剑之名。“我一直梦想着有人能拿着这把剑向我求婚呢。”恭喜，看上去最难追而实际上最好追求的MM您已经可以求婚了，每天得到一个ドーナツ作为爱妻便当也是很不错的。

NDS精灵驿站问题解答

1、首饰一共有多少种？到哪里去买呢？

答：按照工具的等级分为普通首饰、铜首饰、银首饰、金首饰、秘银首饰、祝福首饰以及贤者首饰。在GG版中只要有4件工具已经改造成该等级，即可在精灵商店买到，而MM版则要求六件工具全部处于一个等级才能买到该等级对应的首饰。

2、称号之证如何取得？

答：凌晨4：44分调查狗屋会开启一个MM大乱斗的游戏，战胜所有MM后会与魔女对决，打败了魔女，魔女就会送给主角一张格斗的称号之证。

3、初期追求MM送什么比较好呢？

答：虽然可以将路边的花送给MM，但效果也只有300而已，所以尽快开启第二个矿场（迅速的话游戏第三天就可以开启了），里面的钻石基本是全镇人都喜欢的物品，但魔女与旅店MM则不是很喜欢，魔女喜欢有毒的红色草之类的物品，而旅店MM送葡萄汁即可。

4、动物产品如何提高呢？刚长大的牛可以挤出L级牛奶吗？

答：在动物比赛中获得冠军才能提升动物的等级。刚长大的牛也可以挤出L级的牛奶，牛奶尺寸的大小仅与玩家玩触摸小游戏的分数有关，分数越高牛奶尺寸越大。

5、为什么我的挤奶器升级很快，而剪刀却不能升级？

答：这是男生版的bug之一，解决方法暂无，不过相比修正后的MM版，迅速升到99级的挤奶器还是非常方便的bug哦。

黑历史 将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺



黑历史的机库

扎比家族最后的荣耀 让联邦士兵胆寒的“怪物”

月所在的《敢达在线》（以下GNO）已进入白热化的终盘决战。而一直以来追求的量产MA-08 BIG ZAM（大扎姆，又译：魔霸）也达成目标。现在月所在的吉翁军正在依靠大扎姆和拥有数量上优势的LB进行星辰作战。于是这次就介绍一下这台承载着吉翁信念的一年战争中最强MA。



MA-08BIG ZAM一台以弘扬吉翁军精神而开发的对要塞攻击用MA。原先大扎姆是预计用来侵攻联邦军总部加布罗基地而设计的，但是由于制造计划的延误，后期吉翁再也没有机会接近加布罗要塞了。最后在所罗门攻防战中才配备入实战，驾驶员是吉翁宇宙舰队司令多兹鲁·扎比中将。

大扎姆在一年战争中无论体积、火力还是防御都是机动兵器之首。MA08体积是一般MS的数倍，几乎等同一台小型战舰。机体中央的强力大型偏转光束主炮可以一炮击沉一艘战舰，并且在身体周围还配备了28门光束炮，两只脚上装备着总共6枚的爪形对空防御用导弹。在防御方面不仅装甲厚重，更可怕的是这台MA是第一台搭载了I-FIELD发生器的机体。这个发生器会产生一种对光束偏转的电磁波覆盖在机身，即使是一台战舰的大型光束炮也能化解，更不用说一般MS配备的光束来复枪了。

如此强大的攻击力可以轻易消灭一只小型舰队，但是同时也带来了一个问题。一年战争中的I-FIELD还不成熟，加上武器的消耗极大，即使大扎姆内配备了4台超大功率发电机，但是在冷却方面无法完善，使得大扎姆的战斗时间必须控制在20分钟内，极大地限制了大扎姆的运用。

吉翁军曾经计划将大扎姆进行量产，但是由于吉翁在地面的溃败最后取消了计划。在所罗门攻防战，大扎姆的I-FIELD大放光彩，化解了联邦战舰的光束炮攻击，并且创下了初阵击沉了4艘联邦战舰、8艘巡洋舰、20台MS的优异战绩。最后被白色木马舰队的特殊战术击破。

机体番号	MA-08
机体代号	大扎姆
出现作品	机动战士高达（0079）
机体类型	对舰对要塞战用试作型重MA
制造商	吉恩公国军
所属	吉恩
初次配备	U.C.0079
技术参数	
内部环境	1名指挥官、2名操作员的标准式驾驶舱
尺寸	全高：59.6米
重量	本体重量：1021.2吨 全备重量：1936.0吨
装甲材料及结构	超高张力钢（超硬钢合金）
发电机出力	140000KW
推进力	580000KG
加速度	0.30G
装备及设计特征	传感器探测有效半径：134000米
固定武装	机首部大型MEGA粒子炮；胸部对空MEGA粒子炮×28;头部对空导弹×6;胸部105mm火神炮×2；脚部格斗用机械爪×2；I FIELD发生器×2

超激萌！
MS GIRL！参上！

超激萌的MS GIRL是高达文化中的精髓。这个栏目就是月和读者们一起来鉴赏这些精髓，让"激萌"发扬光大。



←多兹鲁·扎比是扎比家族中最诚实的男人，十足的军人。别看他长相凶恶，在家却很疼爱家人，超萌的大叔啊！

这张图中出现的不仅仅是BIG ZAM GIRL，还有一台是ZAKU II GIRL，并且在大扎姆脚下还有台宇宙战斗机，战斗机就好像大扎姆的宠物一般。如果稍微严格一点来讲，这一个大扎姆GIRL并不能算是MS GIRL，她更像是开着缩小版玩具大扎姆的一名驾驶员。

ZAKU II GIRL非常惊讶地看着她，是不是发现了一些不和谐的地方呢？对！这个开大扎姆的GIRL为什么穿着这么"联邦"啊？色调和风格非常的联邦风味，莫非是被联邦强夺了吗？（笑）

不过这台大扎姆在金属质感和机体结构上还是比较不错的，可以加分，不过"萌"度就不是很让人满意。毕竟是1991年的作品，那时萌文化还没有大规模兴起，可以理解。

顺便说一下这个ZAKU II GIRL给人感觉倒是很不错呢。



MS部分精美度：★★★★
GIRL表情：★★★
GIRL曲线：★★★
GIRL与MS融合度：★★
萌：★

起初第一次看这个GIRL，并没有认出来究竟是那一台机体，直到在选择BIG ZAM GIRL的时候再看才发现，原来她也是BIG ZAM GIRL之一啊！

读者们看了几期也能发觉月比较中意这个作者的画，这个作者在对MS GIRL的理念上经常有着出色的想法，这位BIG ZAM GIRL正是完全体现了这一点。

GIRL脚部采取了简化的方案，然后上去就是超级萌的学生泳装，虽然他画出来的LOLI（也写萝莉，指小女孩）型角色可以说没什么曲线可言，但是萌就是萌，体态丰满穿上学生泳装可能就没有这个味道了。然后是一个硕大的救生圈，这个绿色的救生圈应该就是大扎姆的底盘，上面还有喷射器。而GIRL手持的雨伞就是大扎姆的上半部分了，因为角度的问题如果不注意会有点难看出来，这也是比较难认的原因。

于是一位穿着学生泳装，抱着救生圈再撑着把大伞的小LOLI居然表现出了大扎姆的神髓，实在是太强了，太萌了！



MS部分精美度：★
GIRL表情：★★★
GIRL曲线：★★★
GIRL与MS融合度：★★★★★
萌：★★★★★



人物能力

在《JUMP究极明星大乱斗》这个乱斗游戏中,生存是很重要的。本作的得分规则和前作相比变化很大，得分方面增加了领队系统，用领队KO对方角色后可以获得2分，失分方面增加了全员挂掉减2分的设定。如果卡组一定的生存能力在混战中被KO掉，首先自己至少要失1分，对方至少要得1分，这就有2分的差距了。在每人分数相差不多的情况下，这两分的差距很有可能让你的名次下降1位。如果是最坏的情况，对方领队打死你最后一个人，这样对方得2分，而你的角色挂掉要扣1分，全员挂掉还要再扣2分，这样差距是5分，就不太好追了。所以在混战中保持队中角色生存是很重要的。

回复是防止被KO的基本，回复分漫画组回复和单人回复。拥有回复的角色和援护有很多，有些效果方面不够理想，下面我们推荐一些效果比较好的做介绍。

さつき(2格)，效果是J魂缓缓回复。这个援护的特点是发动快，接触到援护后就可以得到效果，也不会被对方抢到效果。J魂回复量比较多，



↑使用樱的援护回复前。



↑使用樱的援护回复后。

但不是一次性回复，不过回复的速度也比较快。缺点是得到这个效果后，头上会出现“魂”字，也就是会作为正面效果出现，如果你身上有其他正面效果，就会被它替换掉了。

ハオ(2格)，效果是在自己的身边扔桔子。和“调理”的能力配合比较好，把身边的都吃掉会有不错的回复量。缺点是会被对手抢夺。

仗助(2格)，效果最好的2格J魂回复援护。召唤出来后被他打一拳就可以回复。缺点是会被其他对手抢夺，而且如果自己当时离开或防御，就不会得到效果。

星矢(2格)，效果是J魂回复＋异常状态解除。发动速度比较快，回复量比较少，但可以解除异常状态。缺点是会被对手抢夺。

サクラ(3格)，效果是J魂回复＋异常状态解除。单人回复中最强的，回复量比较多，而且还回复异常状态，如果是单人漫画组中，放这个是最好的。缺点是会被对手抢夺，而且如果自己当时离开或防御，就不会得到效果。

ゴン(2格)，2格漫画组回复效果最好的。缺点是发动比较慢，而且只能给不上场的人回复。

キルア(3格)，扔骰子随机决定效果，从J

魂剩1、J魂全满、J魂1/2这三种中随机抽取一种。运气好的话就能得到好的效果，运气不好的话就完了……

井上织姬(3格)，本作中公认的最强回复，不仅可以对场上的人回复，还能对漫画组中的角色回复，而且回复量很不错。缺点是发动比较慢，会被对手抢夺。

サンジ(2格)，发动快，向前跑就可以得到效果。给女性角色回复的时候回复量比较多，如果漫画组的角色是女性的用这个最合适了。

チョッパー(2格)，发动比较慢，回复量中等，还可以回复异常状态，2格中很实用的。缺点就是发动慢，会被对手抢夺。

漫画组介绍

这是一个单角色的漫画组，经过几次调整后算是比较稳定了，下面就给各位介绍一下这个漫画组的构成和实战中的打法。

战斗角色：桃（6格）

援护角色：セナ（3格）、サクラ（3格）、トランクス（3格）

支援角色：江田岛平八，以及拥有3段跳、见切り、状态变化耐性、必杀魂+1的任意角色。

战斗角色选用桃太郎的原因是这个角色的战斗能力很强，特别是普通技和必杀技方面，攻击力、牵制力、出招速度都很优秀。在移动方面需要配有3段跳，这也是很基本的配置了。桃本身的特性是斩击、打击耐性上升，平时必杀魂慢慢减少。斩击、打击耐性上升的效果实际上就是受到斩击、打击攻击时，伤害减少1/4。由于游戏中任何攻击只分打击和斩击两种，所以这个效果不单是对普通技有效，而且对必杀技和援护也是有效的。此外，还要给桃配上见切能力，见切的效果是受到必杀技攻击时，伤害减少1/4。游戏中对必杀技的定义是只要消耗了必杀魂，就算做是必杀技，也就是说，不光每个人物的必杀技算在其中，就连带有攻击伤害的援护也算必杀技。再加上斩击、打击耐性上升和见切的效果可以叠加，这样



的一个角色在受到必杀技或援护的伤害时，实际上只受到1/2的伤害，加上见切这一格可见是非常必要的。桃特性中的负面技能不用去找必杀魂缓缓上升效果的支援格抵消，平时多战斗就足以弥补这点不足了。配有状态变化耐性上升是因为在场上可能会中各种异常状态，有些负面状态对角色的影响比较大。比如移动封印、行动不能、结冰这些，一旦中了很容易被对手追打，不过这种比较强的异常状态持续时间很短，如果加上状态变化耐性效果，回复时间就会更短，更方便角色活动。另外，像中毒这种效果，有时不想去用一个能解除异常状态的援护去解除，有状态变化耐性的话就会稍微好一些。



援护方面，小早川濑那的效果是减少对手必杀魂，此外给对手移动封印状态。移动封印是一个很强的状态，中了这个的对手，不能跳、不能移动、甚至连回身都不行，除了一些有移动型攻击技的角色外，其他角色一般只能原地防御或攻击、放援护。这也是这个漫画组战术上要利用的一个效果，桃的必杀技A攻击距离远，并且是贯穿攻击，出招速度还快，是个非常优秀的必杀。用这个必杀配合濑那的援护，如果把对手推出场外，对手不能跳跃，除非用回场型的援护，或者一些攻击技，否则只能被场外KO了。濑那的援护设定在L键上，这样在攻击对手的时候就可以叫出来，并且直接必杀A。如果被对手防住必杀A了还可以用各种攻击技一点一点把对手推向版边。

另外两个援护，樱主管回复和解除异常状态，特兰克斯主要管拆对手攻击。特兰克斯出现速度很快，并且可以空中使用，在对手攻击你的时候可以用他来反击，并且还可以在他攻击时或攻击后用招式追打，非常强。

这个漫画组中，江田岛平八不但能增加1点必杀魂，而且放在桃旁边还可以给桃增加8点J魂，加上设置桃为领队增加的J魂，就能有192的J魂了。如果不想增加这一点必杀魂和8点J魂的话，可以考虑增加防御耐久。这个漫画组要时刻注意J魂，如果中了死之宣告，要立刻用樱来解除。



《逆转裁判4》官网正式开张！

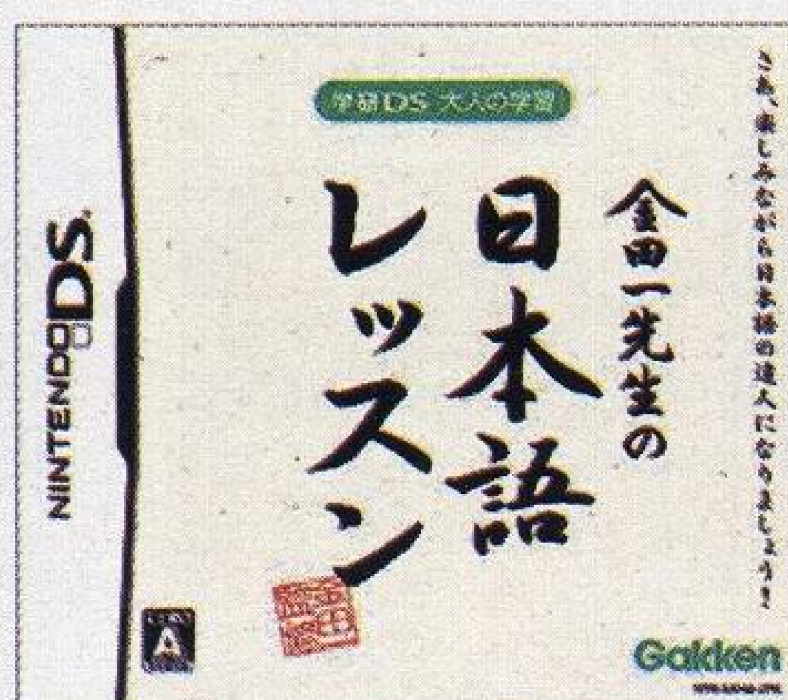


《逆转裁判》这个游戏用法庭辩论为主题，各种人物事件和道具系统为线索展开游戏。精彩的情节和辩论中的危急时刻发生逆转的情况，让人大呼过瘾，带给玩家强烈的成就感和代入感。作为独一无二的文字AVG游戏，《逆转裁判》的人气一直很高，甚至GBA的前几作还在NDS上发行了加强版。4代的具体发售日期还没有公布，目前定为2007年春，而官方网站于12月15日公开。网站内容包括初期的故事背景、犯罪现场介绍、登场人物、限定版内容、游戏视频等，并且还在持续更新中。（感兴趣的玩家不妨上去查看：http://www.capcom.co.jp/saiban4/）



这款游戏不如说是个学习软件，号称可以一边享受游戏一边成为日语的高手。目前大多数人不能认识到自身日语常识错误，通过这款游戏即便在工作或者学习的间隙，也可以拿出来玩玩，不知不觉中成为日语高手。游戏中包括日语谚语、汉字、普通词语的用法、阅读能力等训练，从5个方面给出玩家日语的综合评价。

游戏名：大人的日本语学习
价格：3990日元
机种：NDS
类型：日语学习
年龄区分：A（全年龄）
发售日：2007年2月22日





《怪物猎人2nd》正式接受预定!



预定于2007年2月22日发售的PSP超级大作《怪物猎人2nd》目前正式接受预订。前作在PSP上获得了极大好评的《怪物猎人》2代即将推出。《怪物猎人2nd》以PS2版为基础进行了改进，并且增加了众多新内容。游戏中新的据点叫做柏凯村，它位于雪山深处海拔很高的地方，生活在那里的人们开朗健康。新猎人照例住进新家，村中有各种商店还有农场和训练所等场地。1人玩的乐趣就很高，而游戏最多支持4人联机，非常值得期待。



游戏名：怪物猎人2nd
价格：5229日元
对应机种：PSP
类型：动作狩猎
人数：单机1人/联机4人
发售日：2007年2月22日



《宠物猫》进入日本家庭!

游戏名：宠物猫
价格：5040日元
对应机种：NDS
类型：模拟电子宠物
年龄区分：A（全年龄）
其他：通信交换（照片交换）
发售日：2007年2月22日

这个游戏的美版已经发售，Capcom负责发行的是日版，发售日期为2007年2月22日，和《怪物猎人2nd》选在了同一天。《宠物猫》的创作灵感来自任天堂的知名游戏《任天狗》，显然厂商希望借助养宠物的风潮大赚一笔。游戏中的猫咪共有5大类，玩家可以从这几大类的15只猫咪中选择一只。除了照顾猫咪给它建立一个家之外，游戏中增加了照相机系统，可以把猫咪的精彩时刻拍摄下来，以便随时查看。而联机模式就是和别人进行照片交换。





SEGA日志



SEGA推出对应微软最新视窗系统Windows Vista的游戏!

相当另类新类型游戏——化石挖掘游戏《赏玩化石》!

SEGA会社为微软最新视窗系统Windows Vista推出了第一款专门对应的游戏化石挖掘游戏《赏玩化石》，预定于2007年春季发售，价格未定。对应PC周边的写字板。

《赏玩化石》的游戏方式是在PC上描绘的风景画面中，挖掘出隐藏在地下的化石。是以“不需要刻意集中精神就能游戏的成人娱乐”为理念开发出来的。整个游戏没有关卡、没有难点、也没有限制时间，仅仅需要进行“挖掘”就可以进行游戏了。

这款游戏没有任何门栏，在工作中偷偷地挖一挖，在聊天中顺手挖一挖，在看短信的无聊的时候看看能挖出点什么。这是一款秉承着谁都能轻松玩的理念制作的游戏。

SEGA推荐这款游戏在空闲的时间进行，他们推荐以“不慌不忙慢慢来”的态度来玩本作。这款游戏推荐于“在办公室工作疲倦后稍微休息的时间”“在家里看电视出现广告时”“各个人根据自己的环境来确定自己适合的游戏方式”这些时候进行。

2007年春季发售的是基本版。在之后的时间里，游戏挖掘出的道具、挖掘的方式都会产生很大变化，预定会发售各种升级版本，成为一款能长期保持新鲜感让玩家继续进行的游戏。

这款游戏在2006年12月22日到24日在东京秋叶原UDX AKIBA SQUARE召开的“AKIBAX 2006 powered by Windows Vista Ultimate”活动中就展出过。当时已经推出了实际的试玩台，想体验这个游戏的人相当多。



SEGA召开的“次世代世界乐趣博览会”展出内容发表

召开时间和地点:
2007年1月14日 大阪大会
2007年1月20日、21日 东京大会
2007年1月28日 名古屋大会
2007年2月4日 福冈大会
入场费：免费

SEGA会社1月14日将召开“第25次次世代世界乐趣博览会”的展出内容。

“次世代世界乐趣博览会”每年夏天和冬天各举行一次的活动，基本上都是游戏厂商展出准备发售的新作游戏试玩，入场免费。

这次SEGA将展出即将于2007年3月8日发售的NDS用卡片战斗RPG《哆啦A梦 野比的新魔界大冒险DS》；2007年3月25日发售的Wii体感ACT《索尼克和秘密戒指》2款新游戏。



新春大作强势集结！

PG攻略战队与您共同享受游戏乐趣!!





战斗系统

在战斗中可以让怪物按照已经设置好的战术来行动，也可以自己下达命令直接控制怪物的行动。

战术一共分为4种：

ガンガンいこうぜ：以攻击敌方为主，使用攻击型的咒文或特技的频率比较高。

いろいろやろうぜ：以咒文为主，时常会使用一些提升能力或降低敌方能力的辅助系咒文。

いのちだいじに：以回复系咒文为主，HP稍微降低时就会使用回复系咒文进行治疗。

とくぎつかうな：不使用咒文和特技，只用普通攻击。

一般来讲在战斗中推荐使用战术，像在斗技场的战斗中就是不能使用命令的。本作的AI比较高，只要战术设定合理，它们会自动选择合适的攻击方式。比起自己手动命令控制，AI经常可以按场上当时的情况作出行动。比如在这个回合，敌方使用状态降低的魔法，如果是手动控制，很可能不会预料到敌方的行动，但AI就不一样了，它会使用解除状态的魔法，所以使用AI控制是比较有利的。

合成系统

本作合成系统和原来相比略有变化。首先怪物有了等级设定，所属系也减少到了8个。只有部分怪物是靠固定合成公式来进行合成。本作中取消了生蛋系统，合成结果在正式合成前可以查看，一般合成结果都是3个，第一个是父亲所属系的怪物，第二个是母亲所属系的怪物，第三个可能是其它系的。如果父母是同系，合成结果只能有一个。

此外，取消了生蛋系统后，怪物生下来的性别是不能改变的，但可以通过装备使性别固定的杖来调整出生时的性格。出生时的性别通常是随机变化的，分为雄性、雌性、双性三种。双性的怪物既可以和雄性合成也可以和雌性合成，很方便。但它也不是完美性别，两个怪物都是双性时，这两只不能合成。

技能系统

本作的采用了技能系的系统，未合成过的怪物有两个技能组，合成过的有三个。每个技能组都需要投入一定点数才可以学到里面的技能，技能组所需的技能点上限也各不相同。有些技能组学满后还会给怪物增加特性（特性指每个怪物的被动能力）。

技能点获得有两种途径，一种是怪物到固定等级时获得，再有就是在岛上拣到的技能种子。合成过的怪物比没合成过的怪物升级时获得的技能点要多。

捕捉系统

这次的捕捉系统是靠戒指的力量，不用再像原来那样投喂食物了。遇到想捕捉的怪物后，选择捕捉的指令，随后我方的怪物会用戒指的力量对那只怪物进行攻击，右上方的数值就是捕获几率，每攻击一次就会增长，从而提高收服的几率。提高捕获几率主要还是看我方和敌方怪物的强度，蓄力攻击也可以大大提高捕获几率。

详细攻略

随着牢房铁门的响声，一个声音叫道："出来吧，基鲁兹大人叫你过去呢。"牢房中的人对他的话并没有理睬。"怎么了，难道你就这么喜欢牢房中的生活吗？基鲁兹大人一样不愿意放你出来，不过他好像是察觉到了什么。总之，作为捷伊鲁的一员，领主的命令必须服从，就算你是领主的儿子也不例外。"这时，主角站了起来，走进了基鲁兹的办公室。



基鲁兹见到主角后说："10天前，你为了去参加GP斗技大会，想从这里逃出去，引起了很大的骚乱。不过，现在允许你去参加GP斗技大会，怎么样。不过，这是一个任务，你以GP大会选手的身份参加，是否获得优胜无所谓，但绝对要听我的指令。就是以上这些了，这个拿去吧。"基鲁兹给了主角一个戒指，用它可以使怪物成为同伴。今天GP斗技大会的开幕式，基鲁兹命令主角马上向阿尔卡波利斯岛（アルカポリス）的会场出发。从办公室出来后，听到几个研究员正在谈论有关基鲁兹的计划，不过和自己没关系，还是赶快去那个岛吧。下了电梯，来到码头，和早已等候在这里的手下对话后就可以准备出发了。

在出发前要选一个怪物作为你的同伴，蝙蝠特点是速度比较快，攻击力一般，防御较低，属于速攻型。鸭嘴兽的攻击防御比较好，属于平均型的。鼹鼠攻击力较高，有蓄力技能。不过这3个在第一个岛上都可以抓到。

到达大会会场，会场工作者告诉主角大会的开幕式还在准备中。和码头前的女工作者交谈，她建议主角在大会开始前先去诺比斯岛（ノビス）转一转，那里的山顶上有一个石碑，传说向那个石碑祈祷可以让自己必胜，一般来参加大会的选手都会去进行祈祷。

诺比斯岛（ノビス）

到达诺比斯岛后，会看到一个大门，上面写有GPIT的大字。这里就是为参加GP大会的选手提供合成怪物、购物、存钱等各种服务的地方。前台工作人员告诉主角，那个祈祷必胜的石碑就在山顶的神殿中，由于路上有各种怪物，所以要小心。告别工作人员后，主角向山顶的神殿进发。

经过一段漫长的山路后，穿过洞穴，主角来到了位于山顶处的神殿。刚到神殿前，就看到一个少女要收服一只怪物，但无论怎样她都无法收服。这时，那只怪兽突然开口说话了，"哼！想收服我吗？无论多少次都是没用的。"那个少女决定再试一回时，突然发现自己身后有人，她以为主角是和她抢这只怪物的，一不留神，那只怪物逃跑了，最后留下了"人类啊，一次又一次……都是那所谓的GP大会惹下的祸患"这些话。见到自己准备要收的怪物逃跑了，少女把责任都推到了主角身上，并要和主角成为宿敌。最后，少女和主角互相进行了自我介绍后（少女名叫阿罗玛），就离开了。向石碑祈祷后，大会的工作人员告诉主角开幕式已经准备完了，要回到阿尔卡波利斯岛。

要点提示：为了收怪物方便，沙滩附近的史莱姆可以收两只，到了山腰可以去收其它怪物。拿铲子的鼹鼠建议收一个，有蓄力，收怪很方便。由于现在还不能改变昼夜，所以夜间的妖怪只能等大会开幕式结束后回来抓。生火处的独眼巨人很强，不是现在这个等级能对付的，最好不要去攻击它。山洞中的妖怪也比较强，建议在外面练练级再进去。另外，山腰处的帐篷里有个老人提各种问题，让你带相应的怪物来，这个会在最后介绍。



GPIT商品贩卖机一览

商品名	售价	效果
やくそう	8G	HP回复30
どくけしそう	10G	解毒
どうのつるぎ(剑)	270G	攻击力+10
いしのオノ(斧)	120G	攻击力+7
こんぼう(锤)	90G	攻击力+3
いしのツメ(爪)	75G	攻击力+5

阿尔卡波利斯岛（アルカポリス）

开幕式的现场人声鼎沸，GP大会的会长卡鲁玛索宣布第七届GP斗技大会召开，本次优胜奖品是传说中的宝物。选手要收集齐散落在几个岛上的星型水晶才可以参加复赛，不过在这之前选手要先进行个人登录。

开幕式结束后，主角乘电梯（被水帘包围的）来到GP本部中心。在前台处进行了登录，工作人员进一步说明了参加大会的规则。从本部中心出来后，一直走到尽头的码头，乘坐右边的摩托艇前往桑德洛岛（サンドロ）。为了收集水晶参加比赛，主角踏上了旅程。

GPIT商品贩卖机一览

商品名	售价	效果
やくそう	8G	HP回复30
どくけしそう	10G	解毒
まんげつそう	270G	解除麻痹
キメラのつばさ	25G	传送到最后到过的GPIT
おもいでのすず	50G	从迷宫中跳出
ひのきのつえ	150G	攻击力+4



桑德洛岛（サンドロ）

桑德洛岛是一个由砂石构成的盆地，正中是斗技场。在斗技场的附近有一个流沙漩涡，被陷下去的主角来到了地底洞穴中。刚走不远就看到山顶神殿那只怪物正在被另一个怪物攻击，由于体力不支倒在了地上。随后那只怪物向主角发起了攻击，只能应战了。战斗胜利后，主角把倒在地上的那个怪物送到了GPIT。正在担心治疗问题时，会长出现了，把这个怪物带到了后面的休息室进行治疗，很快就恢复了。怪物醒来后，会长断定它是神兽，并希望它能成为自己的同伴，听命于他。

主角进来后，神兽感觉他和其他人不同，没有要控制自己的欲望，所以打算和主角同行，并贡献自己的力量，一起完成隐秘的使命。神兽加入后，先回到流沙漩涡处的地底洞穴，出洞到海岸后就可以看到一个紧闭大门的祠堂了（地图上的！标记）。到达祠堂最里面的祭坛，击败了守护者，神兽进行了变身仪式，从一只小狗变成了秃毛鸡。仪式结束后，神兽和主角立下了约定，一定要获得GP大会的优胜，得到奖品，也就是它们族的宝物。走出祠堂后，神兽告诉主角，类似这种让它变身获得力量的祠堂还有3个，分布在其它岛上，所以寻找祠堂的事情就拜托给主角了。

从祠堂出来向左走可以到另外一个码头，通向下一个小岛。

要点提示：这个岛上终于有一些真正能用得起来的怪物了。回复方面可以选用ホイミスライム或者キメラ。攻击方面可以收军队蟹或者冰人火人。此外，在夜间的骨架旁边会随机出现骨龙，目前来讲很强，不一定能收到。在地底洞穴迎来了第一个BOSS战，初期来讲算是比较有难度的，不过多合成一些怪，练练级就能过去了。打败BOSS后会掉落破邪之枪，现阶段很强力的装备。

神兽加入后，我方的战斗力得到了增强，成长数值也比较高，可以通过合成给它配一些其他技能。祠堂中要看门前是否有魔法阵，有的话就是正确的路。走错了会被传到一个走廊中，有3队敌人在前面挡路，中间的恶魔比较强，收得几率也很小，不过可以试试。如果打不过它，建议打旁边的小恶魔，只要打完一队后，就没有挡路的了。大木槌也算现期很不错的怪物，攻击力高，有蓄力，而且能很快合成D级的。

打败守护者后，可以得到ルーラのしょ，使用后主角可以学会特技，和キメラのつばさ效果相同。

GPIT商品贩卖机一览

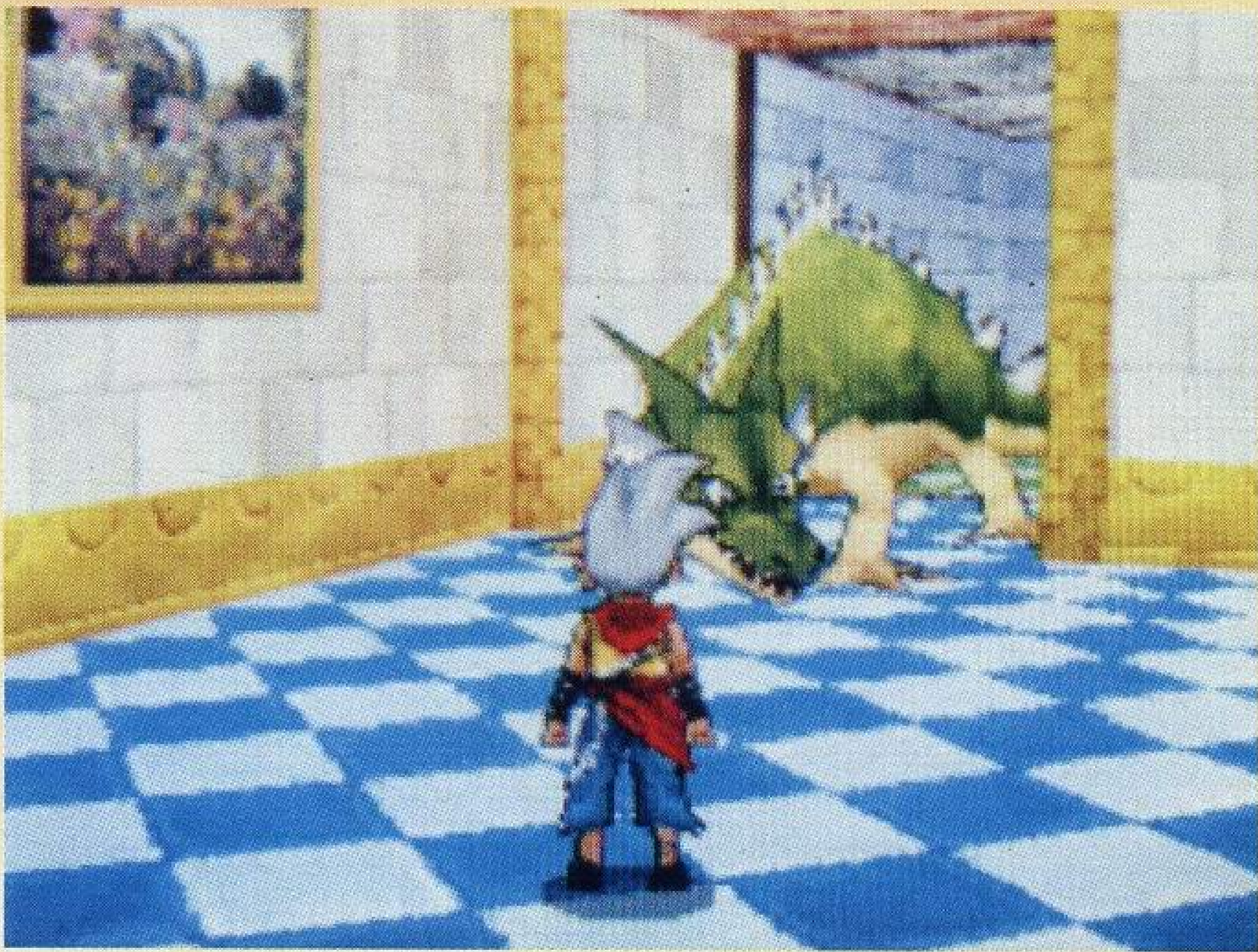
商品名	售价	效果
やくそう	8G	HP回复30
どくけしそう	10G	解毒
まんげつそう	270G	解除麻痹
キメラのつばさ	25G	传送到最后到过的GPIT
おもいでのすず	50G	从迷宫中跳出
せいなるナイフ(剑)	150G	攻击力+13 对僵尸系有特效
てつのやり(枪)	310G	攻击力+9 对史莱姆系有特效
きこりのナタ(斧)	650G	攻击力+14 对魔兽系和自然系有特效
おおきづち(锤)	400G	攻击力+12 对物质系和史莱姆系有特效
かわのムチ(鞭)	380G	攻击力+2 全体攻击
ひのきのつえ(杖)	150G	攻击力+4

迪奥多兰岛（デオドラン）

迪奥多兰岛上有一座非常大的城堡，十分壮观。进入城堡后，里面的人告诉主角在这个岛的北部有一个祠堂，要从城堡庭院通过才能到达。不管怎么说，先到二层和城堡的主人说一下吧。城堡的主人为了自己开心，把庭院借给了GP大会，主角是GP大会的选手，她对主角的到来也很欢迎，并告诉主角到楼下和门前的人对话，去参加城堡中的活动。到了楼下，活动的负责者告诉主角只有通过了活动这一关，岛上庭院才会完全开放。活动的项目是在一定时间内打倒规定数量的史莱姆。第一节是130秒内打倒9只史莱姆，完成后再和他对话，第二节是220秒打倒15只史莱姆。全部完成后，整个岛的所有地方就开放了，从二层右侧的楼梯可以通向城堡庭院。

穿过庭院后，向箭头所指的方向走便可到达祠堂。进入祠堂后突然遇到了阿罗玛，阿罗玛看到主角身边的神兽感觉很古怪，神兽的一句话让她知道了这就是山顶遇到的那只珍稀怪物。于是阿罗玛打算用自己身上的怪物来和主角交换它，见主角不同意后，她又以GP大会优胜一方获得神兽所有权作为条件，不过这次神兽同意了，毕竟它的目的不是跟随主角，而是得到传说的宝物，所以自然会同意这种要求。

调查祠堂中各种颜色的按钮可以到达相应的楼层，最后到达祭坛。打败守护者后，神兽进行了变身仪式，这次变成了一只猴子……真是无语了，变的都是不提气的东西。从祠堂出来后，回到有吊桥群的地点，向另一个方向走可到达码头。



要点提示：庭院活动中，战斗的时间也是会被算在内的，不过只要你的速度比史莱姆快，能一击将它们击倒，时间是足够的。第二节的时候打完上面一层的史莱姆后，不要忘记庭院已经开放一部分了，打开铁门可以到下面继续打。庭院右侧的水池中会随机出现一只蓝色的龙，实力允许的话可以将它收服。

祠堂中有只绿色的龙，实力较强，尽量把它收服，而且它也是通关后，提问老头的一个问题答案。它看守的两个宝箱都是不错的装备，てんせいのつえ可以让装备它的怪物在合成后保持原有形态，不会受合成公式的影响。祭坛处的BOSS实力很强，是恶魔系的，最好给我方攻击力高的装备破邪之枪。胜利后会得到リレミトのしょ，可以让主角学会跳出迷宫的技能。



GPIT商品贩卖机一览

商品名	售价	效果
やくそう	8G	HP回复30
じょうやくそう	50G	HP回复60
まほうのせいすい	300G	MP回复30
ばんのうぐすり	550G	解除毒和麻痹状态
おもいでのすず	50G	从迷宫中跳出
レイピア（剑）	840G	攻击力+18
プラントフォーク（枪）	780G	攻击力+16 对自然系有特效
いばらのムチ（鞭）	1400G	攻击力+18 全体攻击
ルーンスタッフ（杖）	730G	攻击力+12 魔法效果提高

阿尔卡波利斯岛（アルカポリス）

从迪奥多兰岛乘坐摩托艇回到了阿尔卡波利斯岛，GPIT旁边的商店已经开了，里面卖各种道具和武器。逛完商店后，到码头乘坐另外一个摩托艇前往尤多姆亚岛（ヨッドムア）。

道具屋商品一览

商品名	售价	效果
やくそう	8G	HP回复30
じょうやくそう	50G	HP回复60
まほうのせいすい	300G	MP回复30
ばんのうぐすり	550G	解除毒和麻痹状态
まふうじのこな	100G	封印敌方咒文
バイキルミン	900G	提升攻击力
まどうしのコイン	310G	提升对咒文的防御力
バーハドリンク	350G	提升冰火属性技能威力

武器屋商品一览

商品名	售价	效果
はがねのつるぎ（剑）	2000G	攻击力+30
パルチザン（枪）	2300G	攻击力+28 对物质系有特效
てつのオノ（斧）	990G	攻击力+23
アイアンハンマー（锤）	1540G	攻击力+24
てつのツメ（爪）	1150G	攻击力+19
ルーンスタッフ（杖）	730G	攻击力+12 魔法效果提高

尤多姆亚岛（ヨッドムア）

尤多姆亚岛上因为灾厄不断，没有设置GPIT，只有一座破旧且充满阴森感的神殿。和神殿内的人交谈后，得知向北走可以到达莱加利斯岛（レガリス）。

在去莱加利斯岛之前，先沿海岸行走，在后面环形山顶处可以获得一个星形水晶。返回从山上走房顶到达另外一个码头，向莱加利斯岛进发。

要点提示：岛上没有GPIT，调查离码头不远的蓝色牌子可以回复，但无法存档。岛上的怪物中，骸骨剑士比较不错，技能中有脱力斩，在给予对方伤害的同时还能降低攻击力。另外，在这个岛上有史莱姆系的暗黑骑士，等级是B。出现方法是夜间在山顶附近的地方打倒一个敌人后，它就会在附近出现。实力还算可以，主要它是现阶段很关键的合成素材，利用它可以提前合成出一些B级和A级的怪物，尽量去抓吧。

莱加利斯岛（レガリス）

莱加利斯岛上都是一些遗迹的断壁残垣，岛上也有类似于之前的祠堂，目的地显然就是这里了。

进入祠堂后，看到一扇铁门从上面落下，封住了道路。走到尽头按动按钮，关闭的铁门又重新打开了。离入口处最近的铁门暂时没用，先进入第二个，然后直接上二楼，利用恶魔镜传送到新地点。到顶层后进入蓝色门，再进入正对的红色门，随后拉动机关（地图上！标志），这时一扇门会打开，并且地上会出现光点，沿着光点前进，到达放有太阳石板的地方，最后把太阳石板放在顶上凹槽中。镜子告诉主角，除了这块太阳石板，还有一块月亮石板，而月亮石板要从岛的北侧进入祠堂。话音刚落，基鲁兹的手下突然出现在这里，他来这里的目的主要是传达领主的指令。主角接过指令书，上面写着“向卡鲁玛索会长挑战”几个大字。虽然不知道父亲这样做出于什么目的，但由于最初说的要求，只能按照他的命令去办了。

利用镜子的力量，主角从祠堂迷宫中传送到了外面，并赶回阿尔卡波利斯岛向会长挑战。

要点提示：岛上遇到的怪物中，キラーバンサー能力很不错，拥有蓄力和快速行动的特性。此外メタルハンター和夜间遇到的さまようよろい也都是不错的怪物。在岛上较低的几率会碰到金属史莱姆，每个有1000经验值，メタルハ

ンター的特性是对金属有特效，再加上还可以使用金属斩，遇到金属史莱姆也有一定把握能把它打倒。さまようよろい和一些怪物组合可以合成出级别较高的，算是合成中较为重要的素材。

祠堂中出现的怪物里，あくましんかん比较擅长魔法系，它使用风系魔法消耗的MP减半，加上风系魔法都是全体攻击的，它自己也可以装备鞭子，攻击效率算比较高的。手持斧子的绿龙特性是会心率上升，但会心的几率还是很小，攻击力提升较快是它的一个优势。



GPIT商品贩卖机一览

商品名	售价	效果
じょうやくそう	50G	HP回复60
まほうのせいすい	300G	MP回复30
どくけしそう	10G	解毒
まんげつそう	270G	解除麻痹
まどうしのコイン	310G	提升对咒文的防御力
バーハドリンク	350G	提升冰火属性技能威力
はがねのつるぎ（剑）	2000G	攻击力+30
ホーリーランス（枪）	2850G	攻击力+34 对僵尸系有特效
アイアンハンマー（锤）	1540G	攻击力+24
てつのツメ（爪）	1150G	攻击力+19

阿尔卡波利斯岛（アルカポリス）

抵达GP大会本部后，前往会长的办公室，和门前的工作人员说明后，会长愿意接受挑战，地点选在了桑德洛岛的斗技场。其实他还是在意那只神兽，不然也不会接受挑战。

战胜会长后，会长对主角称赞了一番，说主角现在这种实力想取得优胜不是什么梦想。晚上，会长和主角坐在斗技场边上促膝长谈，由于每年都举办GP大会，会长和怪物们也相处了几年了，难得遇上个和自己实力相当的知己，于是说出了一些肺腑之言。会长对主角说道："你没注意到吗，怪物们是从哪里来的？异世界和魔界经常被称做怪物的故乡，如果有机会，我也想去那里。"两个人一边欣赏着夜景，一边谈话，一直到天亮才回到阿尔卡波利斯岛。

刚刚回到阿尔卡波利斯岛，会长的部下就急急忙忙地告诉他，昨晚会长办公室失窃。会长听到这个消息后也十分着急，连忙赶到办公室。回到办公室后，会长告诉主角，昨天丢失的只是一些研究资料而已，大会优胜的奖品没有丢失，由于主角是趁会长部下没注意时进入的办公室，结果被轰了出来。

走出大会本部后，神兽对挑战会长的命令感到奇怪，怀疑失窃和主角父亲的命令有关系。但这些也只是猜想，目前最紧要的还是继续找祠堂。诺比斯岛上的栅栏已经打开了，神兽建议从那里去莱加利斯岛北部。

要点提示：战斗是四场连战，中间不能回复，也不能使用道具，所以自己的队伍中一定要配有回复型的怪物，保证全队生存。这场战斗输赢都不会影响正常的剧情，也不会给什么奖励，所以也不用太在意了。一般来讲，以目前到这里的实力，打过三场是不成问题的，合成和练级比较多的，也能赢第四场。

第一战

怪物	级别	所属系
スライム	F	史莱姆系
はさみくわがた	C	自然系
メタルライダー	D	史莱姆系

第二战

怪物	级别	所属系
ドルイド	E	恶魔系
じんめんじゅ	C	自然系
ダークナイト	B	史莱姆系

第三战

怪物	级别	所属系
さまようよろい	C	僵尸系
メカバーン	A	龙系
かぶとこぞう	B	自然系

第四战

怪物	级别	所属系
うごくせきぞう	A	物质系
ギガンテス	A	魔兽系
ブラックドラゴン	B	龙系

莱加利斯岛北部（レガリス）

在去莱加利斯岛前，可以先到阿尔卡波利斯岛的地下市场转一转，地点就是之前被人挡着的下水道口，里面有一些不错的装备，不过价格较贵。

通过诺比斯岛的吊桥后，乘坐码头的摩托艇去往莱加利斯岛北部。进入祠堂迷宫中，顺序和之前放太阳石板一样，最后主角把月亮石板放入了凹槽中。镜子把主角和神兽传送到了一个小岛的祭坛中。打倒守护者后，神兽进行了变身仪式，这次变成了一个蜥蜴模样的，为什么每次变身都觉得是失败品。离开莱加利斯岛北部，乘坐摩托艇到莫尔邦巴岛，寻找最后的祠堂。

要点提示：和之前的尤多姆亚岛一样，这里也没有GPIT，需要调查蓝色的牌子才可以回复。如果要存档的话，可以乘坐旁边的摩托艇，到莫尔邦巴岛（モルボンバ）上的GPIT中存档。BOSS是巨龙，攻击力和HP都比较高，没一定实力比较难应付。打倒BOSS后得到くちぶえのしょ，作用是直接遇敌。

地下市场商品一览

商品名	售价	效果
せかいじゅのは	1500G	我方单体复活
エッチなぼん	7300G	下次战斗必定遇到雄性
イケメンマガジン	7500G	下次战斗必定遇到雌性
ゾンビキラー（剑）	3850G	攻击力+36 对僵尸系有特效
ウイルドスピア（枪）	4400G	攻击力+40 对魔兽系有特效
ショックハンマー（锤）	3200G	攻击力+31 会心率上升
サイドワインダー（鞭）	4000G	攻击力+31 全体攻击
まよけのツメ（爪）	2500G	攻击力+25 对恶魔系有特效

莫尔邦巴岛（モルボンバ）

到达莫尔邦巴岛后，穿过丛林和树洞，最后到达祠堂。刚进门就看到了阿罗玛，难道她是专门找这个地方等待神兽的吗？阿罗玛说了一些和大会胜负相关的事情后就走开了。主角和神兽来到祭坛，击败守护者，神兽进行了最后的变身仪式，这回终于像个神兽样子了。

到现在为止，主角收集到的星形水晶也够10个了，如果不够，请看后面的水晶位置表。达到参赛条件后，回到阿尔卡波利斯岛的主会场。

要点提示：在晚上，花附近会出现花僵尸（フラワーゾンビ），这个怪物本身能力不强，但由于是A级的，作为合成素材是十分合适的。外面出现的野狼也是物攻系提升能力的优秀合成素材。岛上出现金属史莱姆的几率也比前一个岛大多了。山洞中的ボストロール（绿色怪物），是一个比较关键的合成素材，要尽量收到，不然只能以后自己合成了。

祠堂中的BOSS会两次行动，攻击力方面一般，做好回复很容易就能打败它。打倒它后得到ステルスのしょ，作用是地图上的敌人不会发现自己。



GPIT商品贩卖机一览

商品名	售价	效果
じょうやくそう	50G	HP回复60
とくじょうやくそう	600G	全体HP回复30
ばんのうぐすり	550G	解除毒和麻痹状态
まふうじのこな	100G	封印敌方咒文
バイキルミン	900G	提升攻击力
ドラゴンキラー（剑）	4700G	攻击力+41 对龙系有特效
ドラゴンランス（枪）	5300G	攻击力+45 对龙系有特效
ビーストチョッパー（斧）	2150G	攻击力+32 对魔兽系有特效
てっこうかぎ（爪）	3100G	攻击力+33

阿尔卡波利斯岛（アルカポリス）

回到GP大会本部，由于收集到了10个水晶，拥有参赛资格，之前不能进入的塔也可以进去了，随后对本次大会前五名的选手进行了介绍。在正式比赛前有自由行动的时间，先到

街上随便转一转吧。刚出大会本部，又见到了阿罗玛，这次显然是没好气地在挑衅。不过神兽显然也不示弱，给阿罗玛起了个外号，令阿罗玛更生气了。最后两个人约定决赛时一决胜负。

来到去往诺比斯岛的码头处，领主的手下带来了领主新下达的指令书。指令书上写着让主角在GP大会上完成自己的任务，除此之外就没有其他的了。没有一个人能理解这个指示的真正意思，只能按照自己想的去做了。在街上逛完了，差不多该回去比赛了。

回到大会本部，和服务台的人员对话后，比赛就正式开始了。规则是取得四连胜后就获得优胜。经过激烈的战斗后，主角连战三人，终于要和阿罗玛一决高下了。比赛进入了紧张的决胜战，在正式开始前，神兽又对阿罗玛以绰号相称，结果在比赛刚开始的时候，阿罗玛一脚踢向了神兽。由于GP协会规则手册上第84条规定，GP大赛是怪兽之间的竞技，参赛者不能出手攻击，所以这种行为是犯规的，阿罗玛被判负，而主角直接获得了GP大会的优胜。在公布主角获胜的时候，会长的神情变得有些古怪。最终，第七届GP大会就这样落幕了。

获得优胜的主角来到会长室领取奖品，按照之前的约定，这个奖品归神兽所有。会长并没有把奖品拿出来交给神兽，而是让神兽自己来开启。正当神兽打开宝箱的时候，他拿出了魔炮珠向神兽施加暗黑的力量，而魔炮珠的力量来源就是参加大会用的星形水晶。暗黑的力量被施加到了神兽身上，神兽身上的毛也都变成了黑色，成为了一只魔兽，关闭魔界之门的使命也变成了开启魔界之门。当它取得了宝物后，说这并不是真正的宝物，而是伪造的。会长听到后也很生气，突然想起那天小偷光顾，应该就是那个时候做的手脚。会长正要和它一起寻找真正的宝物时，主角突然挡在神兽面前，但被神兽一击打晕了。醒来时发现阿罗玛在他面前，两个人说了几句后，主角决定去追踪会长。

出了大会本部后，门外的工作人员说会长向诺比斯岛的方向去了，主角二话不说驾驶摩托艇追赶。

要点提示：规则为四连胜，实际上只要赢三场就够了，最后一场会发生剧情，不战而胜。前三场中，后两场会稍微困难一些，不过相对会长的最后一场还是比较简单的。

莫尔邦巴岛（モルボンバ）

到达诺比斯岛后，GPIT的工作人员看到会长向莱加利斯岛北部的方向去了。到莱加利斯岛后，岸边的人告诉主角会长带着一只黑色的怪兽向莫尔邦巴岛的方向去了，无奈只能继续跟着他跑了。到达莫尔邦巴岛后，发现原来有栅栏挡住的地方已经可以通行了，乘坐这里的摩托艇到达了父亲所在的领地。

进入领地后，发现这里已经被破坏得不成样子，由于担心父亲的安危，还是赶紧去他的办公室吧。不出所料，办公室内果然也被怪物破坏了。击败眼前的这个怪物后，主角见到了奄奄一息的父亲。父亲临终前把一切真相都告诉了主角，命令主角去参加大会以及去向会长挑战都是为了这个传说中的宝物，有了宝物之后神兽就会听从持有者，这也是基鲁兹的一个目的。随后，父亲将桌上的净魔球交给了主角，这个净魔球和会长那里的魔炮珠就像光明和黑暗一样，是个对立的存在，用它可以将神兽净化。会长的这次行动将影响到人类的存亡，所以必须要阻止他。最后，父亲一句话还没说完就断气了……

要点提示：在基地中有金属龙可以捉，如果完成了这里的剧情，领地中的怪物就都会消失，所以如果想抓的话，多抓几只回去比较好。

办公室中的BOSS也有两动能力，攻击力也比较高，如果有脱力斩或者其他降低攻击力的咒文，不妨对他用一下，这样会比较容易一些。此外，BOSS是恶魔系的，圣属性的攻击和对恶魔系有特效的武器对它伤害比较大。

尤多姆亚岛（ヨッドムア）

回到阿尔卡波利斯岛，有人在尤多姆亚岛见到了会长和那只黑色的魔兽，毫无疑问，那里是妖怪作乱的地方，和魔界之门一定有什么联系。

到了尤多姆亚岛，发现这里已经被黑暗笼罩，凶恶的妖怪到处横行。来到那个阴森的屋子中，里面的门已经可以通过了。沿山路走到顶层，在一个山洞前见到了被变成魔兽的神兽，当主角拿出净魔球准备净化它时，它向主角发起了攻击。经过一场战斗后，神兽的力量被削弱了很多，再次对它使用净魔球，成功地将它恢复成原来的样子了。神兽对自己的所作

所为非常悔恨，不但没有完成自己的使命，还使事态更加恶化。于是，神兽决定和主角再次并肩战斗，阻止会长的阴谋。



主角和神兽一起进入了魔界，在最深处见到了会长。看到神兽已经恢复成原来的样子了，会长企图再对神兽使用魔炮珠，这时主角拿出了净魔球，成功地吸收了魔炮珠的魔素。会长见此情况，使用了魔炮珠的最大力量，净魔球由于承受不了这么大的力量，应声而碎。会长再次对神兽使用魔炮珠时，发现魔素不足，只好先召唤出怪物来拖延时间，趁机吸收魔素。

战胜了会长召唤的怪物后，魔炮珠已经吸收了很多魔素了，正当会长得意时，意外发生了。魔炮珠吸收的魔素过量，把会长也一起吸收了，并且变成了怪物。但会长认为这是一个新发现，更加得意了，企图让人类都和魔素结合，变成怪物。打败了魔化的会长，神兽得到了真正的宝物，它也要去完成使命了。最后神兽用自己的力量关闭了魔界之门，从这以后，再也没有人见到过它。

要点提示：完成前面的剧情后，这里的敌人也变了，之前岛上的几种敌人只能自己想办法合成了。新的敌人中部分是比较高级的，有些用处不大，不过玩到这里应该积累了很多合成经验了，所以要抓哪些来合成还是请各位玩家自己定夺吧。

和神兽的战斗相对比较简单，虽然攻击力比较高，但是只行动一次。只要注意回复和降低它的攻击力就行。

最终BOSS战分为两场，两场的怪物都是高攻型的，而且还有会两动的，还是用老方法"提防降攻"来对付。魔化后的会长时常会使用爆炸系魔法，我方如果有爆炸系魔法无效就赚了。

阿尔卡波利斯岛（アルカポリス）

10天后，主角回到了阿尔卡波利斯岛，工作人员让主角立刻去一趟GP协会本部，GP协会的会长要见他。来到会长室门前，一个声音从里面传出来："请进！"推开门后，发现在会长座位处的居然是阿罗玛。阿罗玛见到主角进来，随后说道："从今天起，我就是新会长了。怎么样，很吃惊吗？"由于阿罗玛的妈妈是GP协会的赞助者，而且早就有约定，如果阿罗玛取得优胜，就出任会长。最后，阿罗玛要主角去一趟诺比斯岛，参加GP盛典。

主角驾驶着摩托艇前往诺比斯岛，途中回想着在参加GP大会的旅程中的经历。到达诺比斯岛山顶的神殿，主角闭上眼睛，再次向这个石碑祈祷，这时一个熟悉的声音从后面传出："就知道你会来这里，如果没有什么重要的事情，我们就出发吧。目标是下一次GP大会，怎么样？"。主角和神兽回身一起奔向新的目标。

通关后

通关后会提示存档。完成诺比斯岛上老爷爷提出的所有捕捉问题（通关后会追加10个），以及斗技场的所有挑战后，就可以向阿罗玛挑战，胜利后得到一把钥匙。用这个钥匙可以打开下水道中紧锁的门，至于门中会出现什么，在这里就不剧透了。

捕捉问题答案

答案1：捉一只怪物带来。
答案2：带一个可以装备ひのきのつえ的怪物。
答案3：带一个本岛只在夜间出现的怪物。
答案4：带一个龙系怪物。
答案5：带一个E级的怪物。
答案6：带一个合成过的怪物。
答案7：带一个C级物质系的怪物。
答案8：带かくとうパンサー（图鉴93号）。
答案9：带本岛的史莱姆王，在山顶神殿随机出现。
答案10：带一个A级怪物。

捕捉问题Q FINAL（问题答案在边角栏处）
问题1：おおさそり→リップス→『』→とらおとこ→コングヘッド
提示：接字游戏，怪物名字的开头要带ス或

小提示：捕捉问题Q FINAL答案：1、スライムナイト2、シャイニング 3、ドラゴン 4、コドラ、キメラ等等 5、メラゴースト、ベホマスライム等等

す，名字的结尾要带ト或と。

问题2：はずかしがりやのモンスター—
提示：问题的意思是害羞的怪物，害羞的英文是SHY，写成日文是シャイ，要一个以シャイ开头的怪物。

问题3：RPGするなら『』クエスト
提示：RPG名字《****** QUEST》。

问题4：バル→『』→ドラゴン→おおきづち→くびかりぞく
提示：第一个怪物名字是两个假名，依此类推，括号中需要的是3个假名的怪物。

问题5：ホイミスライム、よるのていおう、キメラ、だいおうイカ共通したモンスター—。
提示：怪物的名字中都带有咒文名称。

问题6：あばれうしどり→いたずらもぐら→『』→エビラ→おおめだま
提示：上面几个怪物名字开头都是50音あ行中的，缺少的是以う或ウ开头的。

问题7：09オーク 3329ミミック 19185『』
提示：日文中数字的一些其他读法。

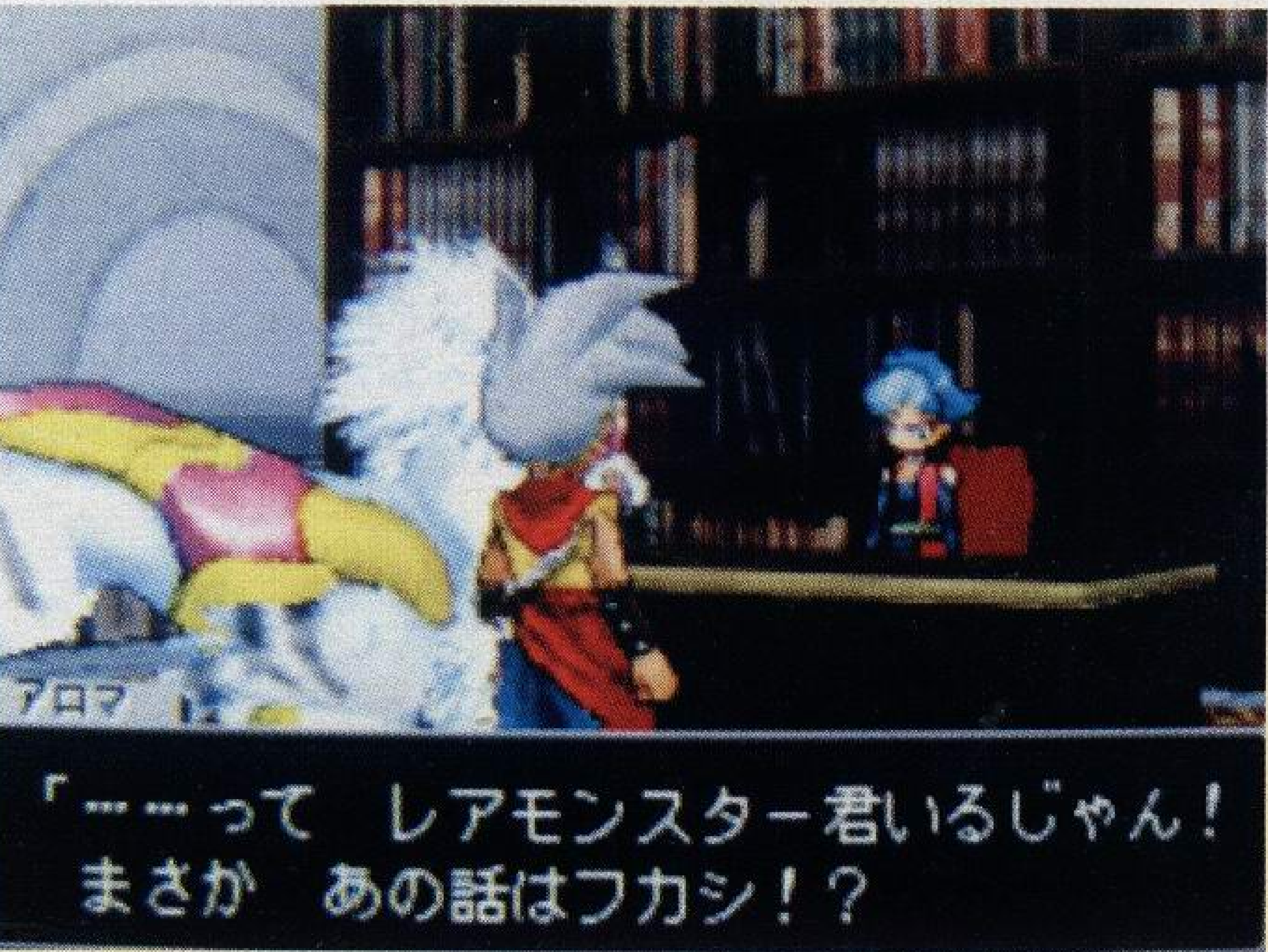
问题8：とにかく长い木にのぼることを命令してくるモンスター—
提示：问题的意思是命令爬上一棵长的树。长的树日语写做ながいき，句子中的"命令"代表爬上这个词要用命令型，也就是のぼれ，把这两个词拼在一起后，找和它谐音相似的怪物。

问题9：空より高いところにいるモンスター—
提示："空"在日语中读音是SO RA，音阶中是5 6，比5 6更高的是7 i，按读音写成假名就是答案。

问题10：一番最初に仲间にした种族
提示：最初选择的3个同伴相应的种族。

星形水晶位置

岛	位置
ノビス岛	吊桥附近的鸟巢旁边。
ノビス岛	捕捉问题Q第7问奖品。
サンドロ岛	盆地中的青宝箱。
サンドロ岛	祭坛门前的青宝箱。
デオドラン岛	吊桥群中的青宝箱。
デオドラン岛	东南方沙地附近内侧通道。
デオドラン岛	祭坛门前的青宝箱。
ヨッドムア岛	沿左边海岸前进，在后面环形山顶上获得。
レガリス岛	地图西南方的青宝箱。
レガリス岛	祭坛门前的青宝箱。
モルボンバ岛	通过洞穴后，高台喷泉处获得。
モルボンバ岛	祭坛门前的青宝箱。



各岛怪物出现列表

ノビス岛

怪物名	等级	所属系	出现时间	出现地点	掉落物品
スライム	F	スライム系	全天	全岛	やくそう
いたずらもぐら	F	魔兽系	全天	山腰	いしのオノ
ももんじゃ	F	魔兽系	白天	山腰	やくそう
キングスライム	C	スライム系	白天	山顶随机出现	とくやくそう
ヘルコンドル	C	自然系	白天	鸟巢附近	やくそう
ギガンテス	A	魔兽系	白天	篝火堆附近	こんぼう
ドラキー	F	自然系	夜晚	全岛、洞窟	キメラのつばさ
ゴースト	F	ゾンビ系	夜晚	山腰	まんげつそう
おおめだま	F	恶魔系	夜晚	山腰	まほうのせいすい

6、うごくせきぞう 7、ひとくいばこ 8、なげきのぼうれい 9、シドー 10、魔兽系或恶魔系怪物

きりかぶおばけ	F	ゾンビ系	夜晚	树根附近	やくそう
リップス	F	自然系	全天	洞窟	まどうしのつえ
シャドー	F	恶魔系	全天	洞窟	どくけしそう

サンドロ岛

怪物名	等级	所属系	出现时间	出现地点	掉落物品
ホイミスライム	F	スライム系	白天	码头附近	やくそう
おおさそり	F	自然系	白天	码头附近	まんげつそう
コドラ	F	ドラゴン系	白天	斗技场周围	いしのツメ
フレイム	F	物质系	白天	斗技场周围	バーハドリンク
おばけきのこ	F	ゾンビ系	白天	岛周围的地洞附近	どくけしそう
シャイニング	F	物质系	白天	北部	おもいでのすず
ぐんたいガニ	F	自然系	夜晚	祠堂附近	じょうやくそう
メラゴースト	F	ゾンビ系	夜晚	祠堂附近	やくそう
キメラ	F	魔兽系	夜晚	斗技场周围	キメラのつばさ
ブリザード	F	物质系	夜晚	斗技场周围	バーハドリンク
スカルゴン	F	ドラゴン系	夜晚	中央骨架旁边	ゾンビキラー
エビルドライブ	F	恶魔系	夜晚	北部岸边	せいなるナイフ
おおめだま	F	恶魔系	全天	流沙洞穴	まほうのせいすい
マドハンド	E	ゾンビ系	全天	流沙洞穴	やくそう
わらいぶくろ	F	物质系	全天	祠堂内部	まほうのせいすい
おおきづち	F	魔兽系	全天	祠堂内部	おおきづち
ベビーサタン	E	恶魔系	全天	祠堂内部	バイキルミン
ミイラおとこ	E	ゾンビ系	全天	祠堂内部	おもいでのすず
デザートデーモン	D	恶魔系	全天	祠堂内部	ちからのたね

デオドラン岛

怪物名	等级	所属系	出现时间	出现地点	掉落物品
シーメーダ	F	恶魔系	全天	吊桥群	じょうやくそう
スライムつむり	F	スライム系	全天	东部沙滩	やくそう
いばらドラゴン	F	ドラゴン系	白天	东部有藤蔓的走廊	いばらのムチ
くしざしツインズ	F	自然系	白天	北侧道路	レイピア
おどるほうせき	E	物质系	白天	部分高台上	まどうしのコイン
プチアーノン	E	自然系	白天	庭院水池、东部沙滩	まほうのせいすい
アルミラージ	E	魔兽系	白天	庭院	まんげつそう
わかめおうじ	E	物质系	白天	庭院左侧水池	まほうのせいすい
ワンダーフール	E	魔兽系	夜晚	庭院	おもいでのすず
ギャオース	D	ドラゴン系	夜晚	庭院左侧水池	ばんのうやく
エンゼルスライム	D	スライム系	夜晚	部分高台	じょうやくそう
バブルスライム	F	スライム系	全天	祠堂内部	どくけしそう
おばけキャンドル	E	物质系	全天	祠堂内部	どうのつるぎ
サーベルきつね	E	魔兽系	全天	祠堂内部	レイピア
プリズニャン	E	自然系	全天	祠堂内部	じょうやくそう
ドルイド	E	恶魔系	全天	祠堂内部	ルーンスタッフ
スキッパー	E	ゾンビ系	全天	祠堂内部	スキルのたね
ひとくいばこ	D	物质系	全天	祠堂内部	ちからのたね
ドラゴン	D	ドラゴン系	全天	祠堂内部	ドラゴンキラー
ゴールドマン	D	物质系	全天	祠堂内部	きんかい

ヨッドムア岛

怪物名	等级	所属系	出现时间	出现地点	掉落物品
ハエおとこ	D	ゾンビ系	全天	全岛	まふうじのこな
がいこつ	D	ゾンビ系	全天	全岛	キメラのつばさ
くさったしたい	C	ゾンビ系	全天	全岛	どくけしそう
メタルライダー	D	スライム系	白天	东南山丘	どうのつるぎ
ダークナイト	B	スライム系	夜晚	东南山丘	てつのオノ

レガリス岛

怪物名	等级	所属系	出现时间	出现地点	掉落物品
メタッピー	D	物质系	全天	南部全区	キメラのつばさ
ベビーパンサー	D	自然系	白天	南部遗迹附近	いしのツメ
くびかりぞく	D	恶魔系	白天	全岛	てつのオノ
キラーパンサー	C	魔兽系	白天	南部遗迹附近	てつのツメ
メタルハンター	C	物质系	全天	南部遗迹附近、塔入口附近	バイキルミン
メタルスライム	C	スライム系	全天	南部遗迹附近	すばやさのたね
いっかくりゅう	E	ドラゴン系	夜晚	南部	ドラゴンキラー
レッサーデーモン	D	恶魔系	夜晚	南部、北部、太阳之塔	けんじゃのせいすい
さまようよろい	C	ゾンビ系	夜晚	南部、月之塔	はがねのつるぎ
あくましんかん	C	恶魔系	全天	太阳之塔	まどうしのコイン
ダンビラムーチョ	C	魔兽系	全天	太阳之塔	ぎんのだんびら
しりょうのきし	B	ゾンビ系	全天	太阳之塔	けんじゃのせいすい
ぼうれいけんし	D	ゾンビ系	全天	月之塔	ゾンビキラー
バトルレックス	C	ドラゴン系	全天	月之塔	まじんのオノ
サイレス	C	恶魔系	全天	月之塔	まふうじのこな
びっくりサタン	D	恶魔系	全天	北部	まほうのせいすい
ガーゴイル	C	魔兽系	白天	北部	はがねのつるぎ
よるのていおう	D	魔兽系	夜晚	北部	エッチなほん

モルボンバ岛

怪物名	等级	所属系	出现时间	出现地点	掉落物品
アルゴリザード	F	ドラゴン系	白天	河流附近	バーハドリンク
じんめんガエル	E	恶魔系	白天	密林附近	イケメンマガジン
ヘルホーネット	D	自然系	白天	密林附近	まんげつそう
メタルスライム	D	スライム系	全天	密林附近	すばやさのたね
はさみくわがた	C	自然系	白天	高台区附近	まもりのたね
リリパット	C	魔兽系	白天	密林附近	ばんのうやく
かぶとこぞう	B	自然系	白天	高台区附近	ビーストチョッパー
アルゴングレート	B	ドラゴン系	白天	河流附近	フバーハボトル
コングヘッド	B	自然系	白天	高台区附近	こんぼう
ドルイド	E	恶魔系	夜晚	高台区附近	ルーンスタッフ
デンデンりゅう	E	ドラゴン系	夜晚	高台区附近	バーハドリンク
スライムファング	D	スライム系	夜晚	高台上	てつのツメ
どろにんぎょう	C	物质系	夜晚	河流附近	けんじゃのせいすい
リンリン	C	物质系	夜晚	高台区附近	おもいでのすず
ダースウルフェン	C	ゾンビ系	夜晚	码头附近	まんげつそう
じんめんじゅ	C	自然系	夜晚	植物附近	せかいじゅのは
デスファレーナ	B	自然系	夜晚	密林附近	ばんのうやく
フラワーゾンビ	A	ゾンビ系	夜晚	花附近	けんじゃのせいす

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー





PSP	BANDAINAMCO	2006.12.21
	RPG	1人/5040日元
世界传说 光辉神话		记忆量256KB



人物创造

这个游戏需要玩家创造出一个自己的分身参与到游戏中去。选择“NEW GAME”的话就会出现选项，需要选择玩家的姓别、发型、发色、肤色还有声音及其初始职业，最后输入名字。除了初始职业和名字，其他都无法修改的，所以游戏前一定要仔细想清楚哦！创造一个自己满意的角色吧。

战斗系统

模拟摇杆	自由移动，松开就会回到直线状态
十字键	直线方向上的移动，配合攻击和特技键可发出相应的攻击
○	物理攻击，配合方向键可发出不同位置的攻击
×	特技攻击，配合方向键可发出不同的技能和魔法
□	防御，防御敌人的攻击，配合方向键可以实现魔法防御和后撤步等行动。被打飞浮空时也用来受身
△	打开菜单
R	切换目标
R+L	在OVER LIMIT槽加满时可以启动OVER LIMIT状态。

本次的战斗系统和《深渊传说》类似，主人公的操作可以选择自动、半自动或全手动。其中半自动时当发动攻击或特技时角色会自动先跑到默认的攻击范围内才会发动，这也是默认设置。而全手动模式下则是完全由玩家自己来控制，由于这次的战斗是在3D地图中而不是过去单单是直线，很难控制好和敌人的距离和位置关系，经常会出现打偏的情况，所以即使是熟悉这一系列操作的玩家也强烈建议在初期选择半自动模式。

技与术

不同的职业有属于自己的特技和法术，特技中又基本分为特技、秘技、奥义，奥义基本是特技或者秘技两两组合。这些同时都有熟练度，每种特级使用50次为Master，所有职业中都有需要特技或者秘技熟练度Master才会出现的技与术。所以出现新的技与术的时候尽量第一时间把它们都练成Master。

OVER LIMMIT

在人物的HP和TP下方的绿色计量槽，受到攻击或者攻击到敌人都会不断增加，加满后同时按下L+R可以进入OVER LIMMIT状态，在该状态下角色的攻击防御力都会得到一定程度的提升，并且完全不会因为敌人的攻击而产生硬

直，但是注意这个状态下也会受到致命伤害。只有在这种状态下才可以发出秘奥义。要注意的是在整个战场上只有一个角色可以进入OVER LIMMIT状态，当对方或者同伴在OVER LIMMIT状态时自己是不能发动的。

连携系统

当主人公的OVER LIMMIT槽加满后，同时按下□+×就会发动连携技，这个系统在《仙乐传说》登场过。在一定时间里，每个角色可以发动一个必杀技或魔法。可以对敌人造成比较大的伤害，在习得秘奥义之前是比较有效的大伤害输出手段。在菜单的“连携”一项里可以设置发动该技能不同角色可以使用的技能。

秘奥义

当角色处在OVER LIMMIT状态时，并且所有技能都练至MASTER时发出任何一个特技（魔法）时再按下○键就可以发动威力巨大的秘奥义。不过由于各个职业修得全部技能的级别大多在LV65左右，所以虽然强大，但是在初期基本是没有什么使用的可能。



装备系统

本游戏的装备系统有些近似于PC名作《暗黑破坏神》和部分网游，所有装备改变都会直接显示在角色的身上，很多强力装备在外观上也是非常华丽的，收集这些装备也是本游戏的一大乐趣，而装备分为普通装备、魔法装备、职业套装和特殊装备。

魔法装备除了本身的属性还有一些附加的能力值，比如说增强装备自身的能力，额外增加角色的某些属性，魔法装备可以在野外的怪物身上打出，也使用强化系统自己来制作，强化的属性是随机的，可以S/L大法来弄出件满意属性的装备。职业套装需要完成游戏里限定职业的任务才能得到，只有特殊职业才能装备，但是凑齐一套也并不会有附加能力，特殊装备会以极低的几率从野外的怪物身上掉落，而在魔迷宫里出现的概率较高。装备里“稀有物品入手率上升”这项附加能力有利于得到这些装备。

职业套装和特殊装备所具有的附加属性类型是固定的，但是数值会有所浮动，所以之间的数值也会有比较大的差距，特别是职业套装在拿到之前可以反复S/L以“刷”出自己满意的属性。



职业系统

本世界传说舍弃了以往“服装”的概念，而使用了“职业”这一系统，游戏里角色的能力和特技等方面由职业决定，而职业可以自由转换，转职后的等级和能力不会保留，每个职业有自己单独计算的等级，但是特技和魔法的熟练度是共通的，并且转职之后原来的职业等级是会保留的。

职业算上NPC专用的“枪使”共有战士、盗贼、僧侣、魔法师、格斗士、剑士、狩人、忍者、魔法剑士、主教等12个职业。战士、盗贼、僧侣和魔法师是基础职业，开始就可以随意转换，而后面的职业都需要达成特定条件并且支付一定GP才能使用，而只要出现并且支付过一定的GP之后也可以自由转换了。要注意的是在完成任务的过程中以及队伍中有其他角色的时候是不能转职的。

战士

初期职业之一，特点是物理攻击力和物理防御力以及HP很高，但是魔法攻防能力很低，由于在第一个迷宫里的敌人有很高几率掉下战士的专用防具，所以在初期是很有优势的职业。但是后期杂兵战时伤害输出相对不足。





盗贼

初期职业之一，能力平均，连续攻击力比较高，并且拥有很高的敏捷数值，可以习得偷盗特技，由于掉落的物品和偷盗物品有很大的不同，所以是练级刷怪时很有用的职业，但是伤害输出很低，没有什么太有效的范围攻击手段，后期进行战斗时会比较吃力。



僧侣

初期职业之一，拥有恢复和辅助魔法，但是物理攻击力低，而且没有什么攻击系的魔法，在最初期会非常吃力，必须能够雇佣强力同伴后情况才能有所好转，但是效率依然比较低，可以说是最难使用的职业，不过在对战BOSS时使用这一职业会比较安定。



魔法师

初期职业之一，魔法攻击系职业，由于官网圣诞期间赠送出的圣诞套装可以刷出超高的魔法攻击力加成，使得这个职业从初期到后期都拥有极其恐怖的伤害输出，一周目魔法攻击力破千也并非是不可能的事情，除了一些单挑任务几乎是无往不利。不过正常流程下的这一职业在初期TP不足时会比较吃力，后期的伤害输出虽然比较高，但是面对BOSS时还是显得有些不够灵活。这个职业和僧侣一样同样需要肉盾。



剑士

完成第二个剧情委托任务后可以得到，消费100GP转职。能力和战士相比稍显平均，拥有非



常丰富的技能，并且是转职魔法剑士的必经之路，战士系的中坚职业。不过TP比较低是一个致命弱点。



格斗家

完成第二个剧情委托任务后可以得到，消费100GP转职。攻击范围小，无法装备盾牌和护手同时无法装备重型铠甲，因此防御力很低，但是攻击速度非常高，连击数高，并且拥有无视防御的投技，单体伤害输出异常惊人，可算是最强的单挑职业，取得忍者的必须职业。





狩人

首先要完成ナナリー的“极上料理”委托任务，之后完成アーチェ的任务“思い出のマーポーカレー”后得到，花费100GP转职。要注意的是完成“思い出のマーポーカレー”所需要的“マーポーカレー”是“极上料理”的任务报酬，如果卖掉或者用掉则需要100的料理等级才能制作，这样在一周目是很难完成这一任务了。可以进行远程攻击的职业，多数专用装备都有会心一击的补正，总体来说伤害输出不高，但是可以有效妨碍对手的行动。





魔法剑士

职业为剑士时，等级和任务完成度到达一定程度会出现クラスト的“腕试し”任务，胜利后获得，需要花费1000GP转职。战士系的高位职业，同时拥有剑技、攻击魔法和恢复魔法的万能职业，并且拥有雷系的高级魔法，但是和法师系比起来在大范围的伤害输出上还是不够高，不过可算最后期最稳定的职业。能够装备的武器相当少，就是它使用困难的地方。





忍者

职业为格斗家时，等级和任务完成度到达一定程度会出现セネル的“腕试し”任务，胜利后获得，需要花费1000GP转职。格斗家和盗贼

的上位职业，速度同样很突出，同时拥有一些特有技能。





主教

完成ハロルド的“ハロルドの研究”系列的五个任务后获得，需要花费1000GP转职。魔法系的上位职业，可以使用所有系别的魔法，能力上也比魔法师和僧侣高一些。同样是在圣诞套装的支持下伤害输出惊人的职业。





制造系统

很多道具除了在商店购买和怪物身上掉落以外，还可以通过锻造等技能自己制造，每项技能有自己的等级，等级越高可以制造的东西越多，成功率也越高。同时在一些项目里也可以把普通的装备强化为魔法装备，使用的素材越是高级得到的装备也越好，强化装备的矿石和宝石就必须在这里生成。

完成相应角色的“修行”任务就可以取得各种武器装备的强化能力，对应关系如下。

剑强化	ロイド
杖强化	ジ–ニアス
笼手强化	リッド
弓强化	チェスタ–
盾强化	クラトス
ロ–プ强化	ア–チェ
グミ作成	リフィル
短剑强化	ル–ティ
铠强化	スタン
兜强化	リオン
帽子强化	ティア
ブ–ツ强化	ル–ク
拳强化	セネル
斧强化	ユ–ジ–ン

任务系统

游戏的推进是靠完成任务来进行的，任务分为，探索、回收、救助、讨伐、作成、修行、腕试し等类型，其中探索、回收和救助通常都是到迷宫的某个点去寻找NPC进行对话，而修行是和某个角色组队消灭某些怪物，这些任务不能带其他角色一同出战。和其中用蓝色字体写出名字的任务为剧情任务，完成即可推进剧情发展，剧情任务的出现和整体的任务完成度有关。

雇佣系统

游戏里玩家可以控制的角色只有主人公一个，而其他角色需要到宿屋去雇佣，历代“传说”里的角色都会出现在这里，但是雇佣他们时并不是100%会加入，会有一定拒绝的可能，好感度越高拒绝的可能越低，不过如果有耐心的话可以通过反复进出城镇来刷新，直到他们加入为止，还有很重要的一点是如果工会里有他们的委托任务的话这个角色是绝对不会加入队伍的，需要把任务“刷”没，或者完成后再来找他们加入。

系列作品的人物都有自己的等级，并且不会随着剧情发展而浮动，只有在完成任务或者把他们带出去练级时才会有所增长。除了“传说”的角色，这里还会有一些NPC，他们几乎不会拒绝主角的邀请，而且他们的级别会随主角的变动而变动，是很可靠的同伴。随着主角可以使用的职业增多，这里的NPC同伴也会出现相应的职业。

无论是“传说”系列的角色还是NPC，装备都是固定的，玩家无法改变。因此唯一决定他们能力的只有级别。并且每次任务完成后队伍都会自动解散，需要再次去雇佣。

魔地图

在迷宫里消灭杂兵后可以有一定几率获得魔地图的地图，这时和城镇民家的里“地图爷爷”进行对话就可以进入相应的魔地图，魔地图的地形和正常情况下是一样的，但是里面的敌人都得到过加强的，能力非常高，不过这里魔法装备的入手率会比正常情况下高很多，而且会有一些BOSS级的敌人出现，他们身上会有一些特色恶搞服装，或者特殊装备。要注意的是一张地图只能进入一次魔地图，想要再次进入就要再打出一张地图，不过手里可以同时拥有一个迷宫的多张地图。

采集

本作的迷宫里会一些黄色的光柱，这些就是采集点，使用特定的道具就可以采集到相应的素材，这些素材可以用来制作料理或矿石等道具，采集道具分为铜、银、金三种，越高级得到的道具就会越多，质量也越高。

方便的小笔记

1、在建筑物内按START键就可以回到地图画面。通关一次后在迷宫内即使是没完成任务也可以脱出。

2、调查过敌人的数据后按R就可以知道它的剩余HP。

3、绿色装备丢掉的话就可以再重新挑战获得。

4、装备画面按SELECT就可以进入鉴赏模式。

5、站着不动的话，莫尔莫会越飞越低，最后掉到地上……

6、装备中的首饰也可以卖出，卖出后还是装备中，变更后才会消失。

7、历代作品中出现的角色还有敌方角色的名字不能使用，但是有一部分例外。



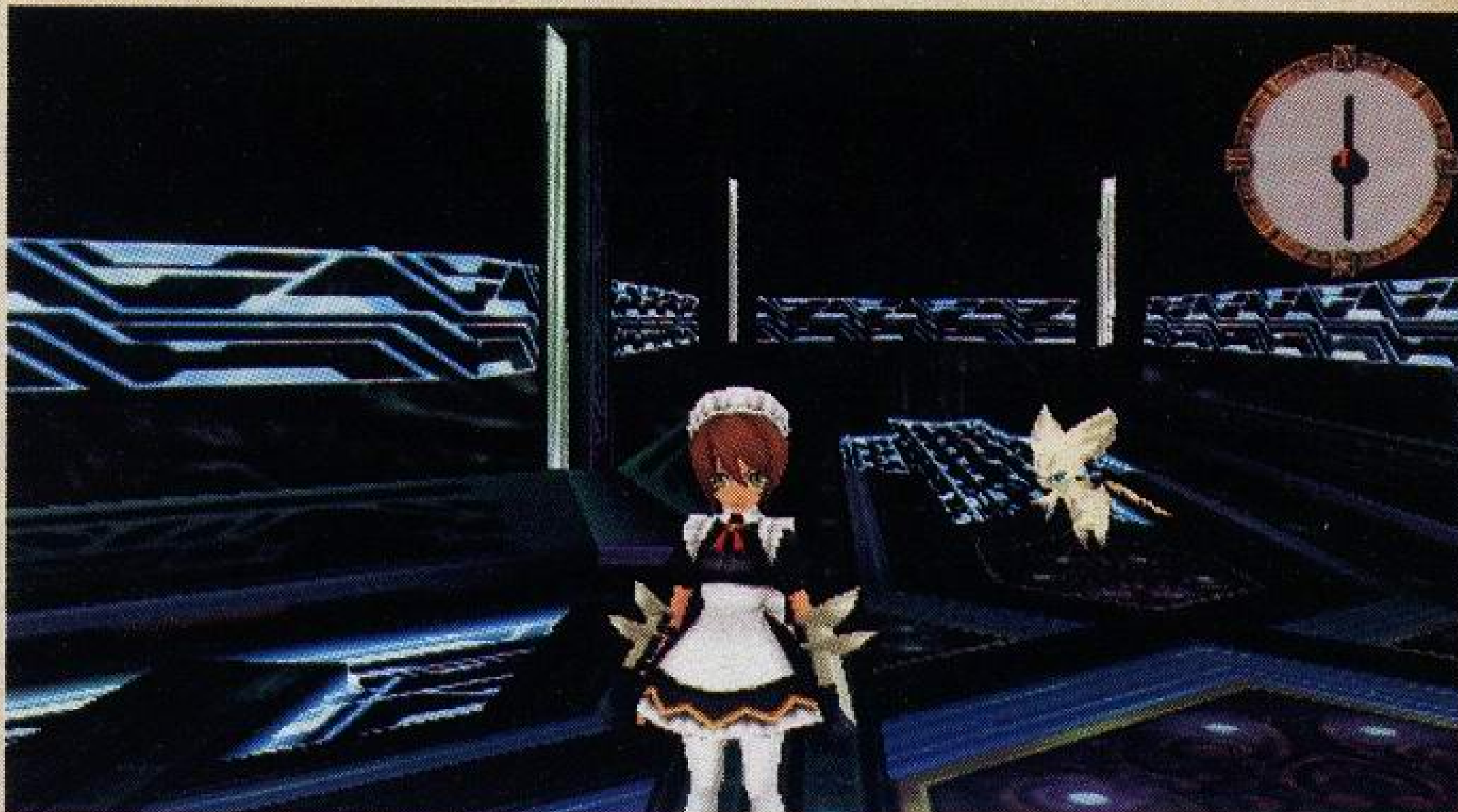
主线任务

人が居た证据

难易度：★★☆☆☆

任务内容：前往结界神社进行探索，寻找有人类存在的痕迹，找到证据后回收。

开始去找库拉斯托谈话，然后前往结界神社。在结界神社一层深处，看到了一个布娃娃，并且有一封信，信中希望得到帮助。之后任务完成，回去见库拉斯托完成第一个主线任务。



ロイドを探せ

难易度：★★★☆☆

任务内容：去结界神社寻找ロイド（《仙境传说》男主角）。

去和库拉斯托谈话，他会拜托我们去找罗伊德。然后前往结界神社。在进入结界神社后第一个路口向左走，就会看到罗伊德跑过，赶紧跟上去，在一扇大门前遇到了罗伊德，但是神经如同野猪般粗犷的罗伊德立即把主角判断为敌人，立即开打，进入本游戏第一个BOSS战。

BOSSロイド

属性：HP1950、物理攻击力138、物理防御力104、术攻击161、术防御135。

作为第一个练习用BOSS的罗伊德，实力并不是很强。注意走动引诱他出必杀技，然后趁机反击即可，没什么太大难度。打败之后库拉斯托出现训斥了罗伊德一顿，然后任务完成。

监禁された人々を救い出せ

难易度：★★★★☆

得到这个任务后一定要先去请几个人物帮忙，等级不高的一个人进入神社结界2层是自杀行为，历代人物你能叫几个叫几个，实在不行就先做其他任务提高好感度。

救人的地点有三个，先进入神社结界2层后一路前进来到第一个岔路口，向左走，前进一

段就会在一扇门前发生剧情，解救里面的人，并得到钥匙。之后原路返回后向上前进。

向上后有个岔路，先右走，再下走就到达第2个关押地点，用钥匙打开门后救出个女孩。之后原路返回。在岔路这次向右走，然后沿路前进，到达深处又一个关押点，这次会有BOSS战，不过这个BOSS不过是稍微强点的小兵级怪物，轻松打败。

打开门，被救出来的居然是斯坦（《宿命传说》男主角）。他是来找库拉托斯的，于是把他带回公会。任务完成。



スタンの护卫

难易度：★★★★☆

这次需要进入结界神社第3层，不过还好第3层的怪物实力提升并不如第1层到第2层之间的差距那么大。只有两种怪物，一种就是一般士兵，另外一种就是上一个主线任务结尾时打的BOSS，实力不强。一直前进，目的地在地图的西北方向，没什么大岔路，很快就能到达，之后任务完成。

出现，魔回廊

难易度：★★★★★

接到这个任务后就会出现新的地点魔回廊，魔回廊里面怪物不是很强，不过还是要注意职业搭配，最好是2近战职业配1名法师、1名僧侣。到达第3层有个记录点，记录点再前进就是BOSS战了。

BOSSガンゼル

属性：HP9000、物理攻击力296、物理防御力212、术攻击202、术防御231。

ガンゼル一直在城镇耀武扬威，现在轮到他受到制裁的时候了。开始会有两个杂兵，优先解决。在战斗中尽量让ガンゼル在视线内，一旦他念魔法有很大几率都是锁定主角，此时就要开始跑动，躲避魔法，硬拼的话可能会输的。剩下他时也是一样，注意回避魔法就能获胜。

丑恶的ガンゼル被最终BOSSウィダーシン消灭了，ウィダーシン为了不让他的计划被打断，打算消灭主角，但是没有成功，之后任务完成。



熔岩谷の震源地调查

难易度：★★☆☆☆

矿山共分四层，但是并没有什么分岔路，二层和三层都可以通往四层。最后会进行BOSS战。

BOSS巨大的沙虫

属性：HP22000、物理攻击力603、物理防御力227、术攻击307、术防御239、弱火耐地水风。

虽然HP和攻击力很高，但是只要移动到它的身体前方，大部分时候都会是比较安全的，总体来说并不难对付。队里配备一个僧侣就可以安心作战了。另外它害怕火系攻击，可以把斯坦带入队中。

熔岩谷の穴の调查

难易度：★★★★★

本任务有露蒂同行，直接前往第二层，在之前无法通过的地区会发生剧情。之后就可以向更深的地方进行探索了。

BOSS飞龙

属性：HP 21240、物理攻击560、物理防御243、魔法攻击328、魔法防御274、弱土耐风。

基本只是魔回廊里飞龙的强化版，贴近就可以躲过大部分攻击，没有什么太需要注意的地方，应该很轻松就可以战胜。



リオン救出とギルガリム讨伐

难易度：★★★★★

本次任务开始时只能雇佣两个同伴，而在密林二层记录点附近会合里昂后他也会加入队伍。密林的道路分支比较多，但是依然不算很难走，后两层的敌人虽然比较强但是主动追踪性比较差，可以避开不必要的战斗。直接去找最深处的BOSS。

BOSS巨兽ベヒモス

属性:HP39000、物理攻击601、物理防御334 、魔法攻击441、魔法防御347、耐暗。

BOSS是大家所熟悉的巨兽ベヒモス，攻防能力很强，千万不要正面直接冲突，不然损失会很大。还好他的动作比较迟缓，并且没有什么大范围的攻击技巧，因此还是比较容易对付的。





ガヴァダへの道に立ちはだかる魔物の退治

难易度：★★★★☆

这一任务会有斯坦作为固定NPC加入，如果之前没有锻炼过他的话多少会有点影响团队的整体战斗力，路线和之前的矿山任务完全相同，只是在最后的记录点部分向相反方向行进即可，尽头处会有BOSS战。

BOSSグレルホルン

属性：HP45540、物理攻击623、物理防御354、魔法攻击325、魔法防御311、弱光耐暗。

这一BOSS的物理攻击和HP更加惊人，但是行动也更为迟缓，多带远程攻击单位会比较轻松，近战单位则比较难以发挥作用。



ハロルドの行方を捜索せよ!

难易度：★★★☆☆

在街道上和村民对话后可以得到一些信息。之后再完成一些支线任务就可以接到寻找哈罗鲁特的任务。太古之森里面的敌人强度比较高，需要小心对付，注意雇佣兵的搭配。现在暂时还没有新的角色，这时可以返回之前城市的宿屋雇佣“传说”系列的角色加入。到达在第二层的上方任务就完成了。

フローライトを手に入れろ!

难易度：★★★★☆

尤基恩的职业是独特的“枪使”，攻击范围比较大，而且有很多专用特技，是相当强大的同伴。目标在冰之洞窟的最深处，最后会有一场战斗，不过敌人只是杂兵水准，只需要在战斗之前注意一下HP和TP情况即可。同样是在迷宫的最深处展开BOSS战。

BOSS冰灵子

属性：HP32000、物理攻击512、物理防御390、魔法攻击424、魔法防御285、弱火耐水。

魔法防御力低并且害怕火系魔法，队伍中带上斯坦或者两个魔法师可以对它造成很大的伤害。总体来说比之前的BOSS还要简单。



ハロルドの探索と救出

难易度：★★★☆☆

接到任务后来到太古森林。在第一个岔路向右边走就会打到第2层。再继续前进，不久就会碰到博士。救出后完成任务。

マナラボラトリーを叩け！

难易度：★★★★★

和上一个任务同样的迷宫，这次最深处展开BOSS战。

BOSSタイラントタス

属性：HP32000、物理攻击512、物理防御390、魔法攻击424、魔法防御285、弱火耐水。

魔法防御力低并且害怕火系魔法，队伍中带上斯坦或者两个魔法师可以对它造成很大的伤害。总体来说比之前的BOSS还要简单。

消えるマナの行方を追え！

难易度：★★★☆☆

探索任务，只要达到之前进行BOSS战的第四层最深处即可完成。

密林を彷徨う少女

难易度：★★★★☆

再次来到我们熟悉的森林的第4层（此地往返次数可真多），然后BOSS战。

BOSSカノンノ

属性：HP27000、物理攻击408、物理防御297、魔法攻击371、魔法防御297。

卡浓诺的HP和防御力并不高，但是动作相对之前的BOSS都敏捷得多，攻击力虽然不高，但是连击数多，又有范围攻击，伤害输出也很惊人。最好能雇佣个盗贼负责打断她的魔法咏唱，这样战斗会轻松一些。

枯れゆく世界树

难易度：★★★★☆

这次的任务需要到达世界树之麓最深处，里面的敌人比前两层要强很多，要注意等级，多买回复药，BOSS也很强悍。

BOSSアウロラ

属性：HP42000、物理攻击402、物理防御287、魔法攻击402、魔法防御312。

奥萝拉擅长暗属性的魔法，而且魔法是不能打断的。通常攻击会附加石化状态，可以装备耐暗属性的装备，同时多准备些解石化的道具。战斗中应优先消灭杂兵。

ギルガリムへの潜入

难易度：★★★★★

这是最后的主线任务了，大家准备好各种药品，推荐将等级提升到55级，就可以进入挑战了。一进入就遇到了老朋友ガンゼル，开战。

BOSSガンゼル

属性：HP36000、物理攻击398、物理防御295、魔法攻击398、魔法防御309。

第二次对战甘泽尔，依然是各种异常状态攻击为主，本身攻击力并不高，但是由于一同出现的还有两只9600的魔兽，所以稍微有一点麻烦，悠闲消灭杂兵，之后就很简单了。

最终迷宫的道路很单调，不过里面的敌人相当强大，好在都比较好回避。最后在最后的记录点做好准备就可以迎来最终挑战了。

BOSSウィダーシン

属性：HP72000、物理攻击665、物理防御495、魔法攻击545、魔法防御495。

威达辛不光攻击力和HP高，并且一般的攻击是不会对他造成硬直的，不过当他的HP在下降到一半之前还是比较好对付的。虽然他的攻击力比较高，但是基本都属于单体攻击，而且攻击频率比较低，我方的恢复速度还跟得上。但是当其HP下降到一半以下的时候首先会自动发出一招消耗我方全体2000HP左右的全屏攻击，一定要先做好准备，不然很可能被一招团灭。而且攻击方式也发生改变，攻击频率也更高，不过由于他的招数都可以躲避，所以如果觉得实在吃力，可以故意不管其他队员，只靠主人公一人打游击战，凭借药品独自撑过去。



全称号

称号	入手方法	效果
ディセンダ–	初期拥有	无
アトリビドム见习い	剧情入手	无
アトリビドム	剧情入手	无
街の救世主	剧情入手	移动中主角的OVER LIMIT槽上升
世界の救世主	通关后入手	经验值2倍
ベルセクル	战士套装任务	移动中主角的OVER LIMIT槽上升
マスタ–シ–フ	盗贼套装任务	开加锁宝箱掉宝率上升
大僧正	完成僧侣套装任务	咏唱速度上升
マジュクユ–ザ–	完成法师套装任务	魔法伤害上升
ロイヤルガ–ド	完成剑士套装任务	移动中HP恢复
グラップラ–	完成格斗家套装任务	物理伤害上升
名猎师	完成狩人套装任务	会心率上升
法の番人	完成主教套装任务	战斗中TP消耗减少
パラディン	完成魔剑士套装任务	一次硬直无效
SHINOBI	完成忍者套装任务	移动中回复异常状态
グランドシエフ	任务获得	料理成功率上升
ブラックスミス	任务获得	锻造成功率上升
クラフトマスタ	完成ガブアダ“金钥匙的纳品依赖”任务	具生产成功率上升
服饰デサイナ–	任务获得	服饰生产成功率上升
へっぽこ冒险者	在ド–プル–ン放弃任务后和ウッドロウ对话	移动中容易被怪物追击
盗人	任务破弃达到一定数量	无
爱の传道师	完成アイリリ–城ウェディングロ–ド系列任务	每次选择任务时可以重新刷新列表
バトルマスタ–	——	移动中TP回复
レアハンタ–	任务获得	挖掘时道具掉落率上升
モンスタ–博士	怪物图鉴达成率100%	移动中不容易被怪物追击
药草博士	任务获得	采集时道具掉落率上升

战士

Lv	名称	TP	类型	习得条件
01	双牙斩	14	特技	
01	魔神拳	08	特技	
03	崩袭脚	10	特技	
05	孤月闪	10	特技	
08	烈破掌	10	特技	
11	裂空斩	12	特技	
17	通牙连破斩	22	奥义	双牙斩+烈破掌Master
19	翔月双闪	14	秘技	弧月Master
20	裂旋破	20	特技	
—	刚招来	18	特技	
25	鹰爪毫掌破	23	奥义	崩袭脚+烈破掌Master
27	穿冲破	16	特技	
30	狮子战吼	24	秘技	
—	牙连崩袭颚	24	奥义	双牙斩+崩袭脚Master
—	残影烈昴刺	20	奥义	双牙斩+穿冲破Master
—	穿破斩月袭	22	奥义	崩袭脚+穿冲破Master
—	狮吼烈风	36	奥义	裂空斩+狮子战吼Master
—	烈穿双击破	24	奥义	穿冲破+烈破掌Master
50	崩升蹴击	16	秘技	
53	牙旋冲破	26	秘技	
—	狮吼灭龙闪	14	奥义	
—	烈破焰焦击		秘奥义	全部技能Master

盗贼

Lv	名称	TP	类型	习得条件
—	ボムスロ–	12	特技	
—	サ–チガルド	3	特技	
13	ロ–バ–アイテム	11	特技	サ–チガルドMaster
03	牙突冲	12	特技	
—	牙突连击	26	秘技	牙突冲Master
05	飞翔刃	10	特技	
—	飞翔连斩	21	秘技	飞翔刃Master
08	空袭刃	11	特技	
12	苍破刃	10	特技	
18	蛇咬牙突	28	秘技	
20	牙连刃	16	特技	
23	翔牙裂卧	21	秘技	
28	斩刃连牙突	26	奥义	牙突冲+牙连刃Master
30	ボムレイン	18	特技	

Lv	名称	TP	类型	习得条件
32	牙连飞翔鲛	26	奥义	牙连刃+飞翔刃Master
—	牙连苍破刃	16	奥义	牙连刃+苍破刃Master
42	转生莲牙突	26	奥义	牙突连击+空袭刃Master
53	爆突轰冲击	44	奥义	
—	デッドスパイラル	20	秘奥义	全部技能Master

魔术师

Lv	名称	TP	习得条件
01	ファイアボール	10	
03	スト–ンブラスト	10	
05	ウィンドカッター	10	
07	アクアエッジ	10	
09	ライトニング	10	
11	アイシクル	10	
17	ロックブレイク	17	スト–ンブラストMaster
—	スプレッド	24	
—	アイストーネ–ド	31	アイシクルMaster
—	エアスラスト	23	
—	イラプション	31	
—	サンダ–ブレ–ド	32	ライトニングMaster
—	タイダルウエイブ	60	
—	ア–スクエイク	42	
45	サイクロン	50	
48	ゴッドブレス	88	
50	インブレイスエンド	50	
53	エクスプロ–ド	39	
56	インディグネイション	66	
60	ブラックホ–ル	66	
63	メテオスフォ–ム	90	
65	ビッグバン	98	
—	イグディグネイト.ジャッジメント	秘奥义	

僧侣

Lv	名称	TP	类型	习得条件
Lv	名称	TP	类型	习得条件
01	ファ–ストエイド	8	初级	
01	インスペクトマジック	16	初级	
03	ピコハン	8	特技	
08	フォトン	12	特技	
10	リカバ–	11	初级	
12	シャ–プネス	12	初级	
18	バリア–	12		
18	ピコピコハンマ–	32	特技	
20	レイズデット	44		
26	ヒ–ル	14		
29	フィ–ルドバリア–	48	中级	バリア–Master
30	ナ–ス	35	中级	ファ–ストエイドMaster

Lv	名称	TP	类型	习得条件
32	リキュペレ–ト	17		リカバ–Master
35	アグリゲットシャ–プ	32		
42	キュア	43		
46	レイ	42		
46	ハ–トレスサ–クル	44		
—	ホ–リ–ランス	40		
45	セイクリッドシャイン	秘奥义		

剑士

Lv	名称	TP	类型	习得条件
01	魔神剑	10	特技	
04	瞬迅剑	10	特技	
07	散沙雨	10	特技	
09	虎牙破斩	14	特技	
11	裂空斩	12	特技	
16	魔神剑.双牙	16	秘技	魔神剑Master
21	秋沙雨	20	秘技	散沙雨Master
23	闪空裂破	22	秘技	
25	真空裂破	24	秘技	
26	虎牙连斩	18	秘技	
28	空破冲	28	秘技	
32	魔神空牙冲	30	奥义	魔神剑+瞬迅剑
35	烈风空牙冲	32	奥义	瞬迅剑+裂空斩
38	闪空双破斩	32	奥义	闪空裂破+虎牙连斩
40	飞天翔驱	32	奥义	
43	闪空冲裂破	22	奥义	
45	骤雨双破斩	36	奥义	散沙雨+虎牙破斩
—	猛虎连击破	64	奥义	虎牙连斩
—	魔神连牙斩	36	奥义	魔神剑
53	真空千裂破	38	奥义	散沙雨+裂空斩
57	骤雨魔神剑	12	奥义	散沙雨+魔神剑
—	冥空斩翔剑		秘奥义	

格斗家

Lv	名称	TP	类型	习得条件
1	魔神拳	8	特技	
3	幻龙拳	10	特技	
5	迫击掌	10	特技	
8	轻岩碎落击	10	秘技	
15	魔神幻龙拳	12	奥义	魔神拳+幻龙拳
18	狮子战吼	24	秘技	
—	迫击战吼	29	奥义	迫击掌+狮子战吼
20	鹰爪脚	12	特技	
23	喷龙击	10	特技	
23	刚招来	18	特技	
27	连牙弹	14	特技	
28	飞燕连脚	18	特技	

Lv	名称	TP	类型	习得条件
30	砾岩迫落击	14	秘技	
36	连牙飞燕脚	62	奥义	连牙弹+飞燕连脚
38	飞连幻龙拳	18	奥义	飞燕连脚+幻龙拳
40	卧龙空破	19	秘技	
43	凤凰天驱	30	奥义	
48	巨岩裂落击	18	秘技	
50	爆龙拳	22	秘技	
53	爆牙弹	28	奥义	
55	碎卧爆龙拳	28	奥义	卧龙空破+爆龙拳
—	火龙炎舞		秘奥义	

忍者

Lv	名称	TP	类型	习得条件
1	苦无闪	14	特技	
1	灭掌破	16	特技	
3	闪走牙	16	特技	
5	地裂斩	10	特技	
8	土龙闪	24	特技	
13	刹月华	16	特技	
18	曼树沙华	12	秘技	苦无闪Master
20	幻魔裂冲	18	秘技	
23	影走斩	16	秘技	
25	鬼炎斩	20	特技	
28	飞燕连脚	18	特技	
30	心头灭却	26	奥义	
32	饭纲落とし	26	特技	
33	鬼炎连脚	18	秘技	
35	斩魔灭杀剑	38	奥义	闪走牙＋刹月华＋灭掌破Master
38	风刃缚封	40	秘技	
38	斩魔龙炎剑	82	奥义	鬼炎斩＋鬼炎连脚Master
42	幻魔烈残影	34	奥义	影走斩＋灭掌破Master
48	火车落とし	34	秘技	
53	风尘封缚杀	64	奥义	风刃缚封＋火车落としMaster
53	封魔九印剑	100	秘奥义	全技术Master

魔法剑士

Lv	名称	TP	类型	习得条件
01	魔神剑	10	特技	
01	ファ-ストエイド	8	初级	
04	瞬迅剑	10	特技	
07	散沙雨	10	特技	
08	ウィンドスラッシュ	12	初级	
09	虎牙破斩	14	特技	
10	アクアスパイク	16	初级	
—	袭爪雷斩	38	秘技	虎牙破斩＋ライトニングMaster

Lv	名称	TP	类型	习得条件
12	リカバ-	11	初级	
12	ライトニング	10	初级	
14	バ-ンストライク	30	中级	
16	刚.魔神剑	16	秘技	
18	断空剑	16	秘技	
20	エアプレッシャ-	24	中级	
21	秋沙雨	20	秘技	散沙雨Master
21	サンダ-ブレ-ド	32	中级	ライトニングMaster
23	闪空裂破	22	秘技	
26	ヒ-ルウィンド	35	中级	ファ-ストエイドMaster
28	风迅剑	14	秘技	瞬迅剑Master
31	雷神剑	14	秘技	サンダ-ブレ-ド＋瞬迅剑Master
38	守护方阵	28	奥义	
45	闪光坠刃牙	26	奥义	
46	ヒ-ルストリ-ム	45	中级	ヒ-ルウィンドMaster
49	魔神闪空破	28	奥义	魔神剑＋闪空裂破Master
56	ジャッジメント	40		
56	シャイニング.バインド	100	秘奥义	全技术Master

狩人

Lv	名称	TP	类型	习得条件
—	インスペクトアイ	3	特技	
—	トラストアロ-	16	特技	
3	エイミングレイザ-	12	特技	
8	クロスレイザ-	16	特技	
16	轰天	14	特技	
18	烈火闪	14	奥义	
20	ヒ-リングレイン	30	奥义	
22	冲破	18	特技	
24	スペクトラムアロ-	20	特技	
25	虚空闪	24	奥义	冲破Master
26	ライフスティ-ラ-	16	奥义	
28	震天	24	特技	
30	スピネルショット	28	奥义	
34	鹫羽	20	特技	
38	扇冰闪	18	奥义	震天Master
40	疾风	20	特技	
43	ハ-ベストレイン	45	奥义	
—	トライデント	20	秘技	
—	坠阳闪	20	奥义	
58	龙焰闪	32	奥义	
60	スタ-ゲイザ-	38	奥义	
—	アストラルレイン		秘奥义	全技术Master



不可思议迷宫 风来西林DS研究攻略

《风来西林》是掌机老玩家们非常喜欢的游戏系列，深奥的战略性使爱好者们津津乐道。本作是《风来西林》登陆DS的作品，我们将在这里为大家献上这款游戏的研究与指南。

初心者指南

首先，因为本作与《勇者斗恶龙》系列类似，用的很多都是片假名，所以这里先解释一下游戏中的基本操作。

『メニューの操作方法』

カーソル・リンク移動 :✚ボタン
決定 :Ⓐボタン
キャンセル :Ⓑボタン
道具の整理 :Ⓨボタン
説明文 :STARTボタン
背景だけを表示する（トップメニュー中のみ） :SELECTボタン

菜单画面

动作	按键
光标移动	方向键
决定	A键
取消	B键
道具整理	Y键
说明	START键
显示背景	SELECT键

『ゲーム中の操作方法』

移動 :✚ボタン
通常攻撃 :Ⓐボタン
メニュー :Ⓧボタン
持ち物メニュー :Ⓑボタンをかるく押す
ダッシュ :Ⓑと✚ボタン
矢を撃つ :Ⓛボタン
サーチ・方向変え :Ⓨと✚ボタン
ナナメ固定 :Ⓡボタン
ナナメ移動 :Ⓡと✚ボタン
全体マップ :SELECTボタン
足ぶみ :ⒶとⒷボタン
メッセージ履歴 :ⒷとⓎボタン

迷宫中

动作	按键
移动	方向键
通常攻击	A键
开启菜单	X键
持有物菜单	轻按B键
冲刺	B+方向键
射箭	L键
搜索・方向变换	Y+方向键
斜向固定	R键
斜向移动	R+方向键
全体地图	SELECT键
踏步	A+B键
信息履历	B+Y键

接下来，我们对这款游戏的玩法进行一些基本的介绍，希望对刚接触本系列的朋友有一定帮助。

PART1 行动篇

西林系列最大的特色之一就在于其独特的行动系统“半回合制”。

所谓的“半回合制”就是迷宫中敌我的行动同时进行，简单来说，就是我方作出行动的同时敌人也在行动。在敌我完成一次行动之后，一个回合结束，新回合开始，这一流程由电脑自动完成。在每个回合中，迷宫中的所有行动单位都有一个基本的行动点（一些怪物拥有两个）。对于我方来说，所有的行动都要消费一个行动点（命名、书写指令除外），特殊情况下可以令自己在一回合中拥有两个行动点（加速）或两个回合才有一个行动点（减速）。

在同一回合中，敌我单位也有不同的优先级。我方的优先级高于敌方。例子就是在同一回合的两个临近单位，回合中同时进行攻击指令，攻击顺序是先我方后敌方。这是我方在行动上的优势。

在系列的惯例中，A+B同时按下为原地踏步（不做任何行动，同时HP进行微量恢复），长按为加速回合流动。这一操作是很有用的，可以对现有的敌我布局进行调整，消除一些对自己不利的行动。但是每层迷宫都有自己的回合限制，当玩家在该层迷宫消耗的回合到达一定数字后，会被强行送出迷宫（限定回合到来前的数个回合会有提示），所以不能在同一层待得太久。

PART2 移动篇

迷宫中，所有单位的移动都是与棋类相似的移动方式，不同的是追加了斜向的移动。就是说，我方可以向周围8格中的任意一个进行移动。

现在插讲一个不可思议迷宫的重要特色系统：满腹度。我方在处于迷宫的同时，每过几回合都要进行满腹度的扣除（初始值100），当所有的满腹度被扣光后，开始扣除玩家的HP（每回合扣1），归零后饿死。



满腹度系统的存在意味着玩家不能在迷宫中肆无忌惮地任意行动。虽然满腹度可以通过一些手段进行回复，但是有经验的玩家也会对移动进行规范以节约满腹度的开销，最基本的规则就是尽量进行两点间的直线移动多走斜线。一般说来，游戏都会安排某个按键（R键）负责斜向，在按住按键的时候，玩家就只能进行斜方向的移动。



PART3 迷宫篇

随机生成迷宫系统，这就是数以万计的玩家为之痴迷的系统。每次进入迷宫，迷宫的形态都与上次不同，地形、敌人配置、陷阱、出口设置都是不同的。可以说，这是真真正正的迷宫。玩家的任务就是找到每层迷宫的出口，进入下/上一层。

地形的随机性提高了地图的重要性，随时确认自己所在的地点对玩家非常重要。迷宫由两个部分构成：房间和连接房间的通道。玩家进入房间，就能把视野扩大为整个房间（通道里的视野只有周围的8格）。只有在视野范围内的怪物和道具才能被发现。通道的视野不佳，但是却是保命的重要场所。房间和通道的墙壁是可以破坏的（破墙系的武器、引发爆炸或阅读大部屋卷物），但是就算把通道破坏成如房间一样也不会扩大视野。有时候会碰到整层迷宫都是一个大房间，这种情况对等级和道具不充足的玩家是很危险的，因为所有的敌方单位都会把玩家设定为攻击对象，若能力不足，应尽快脱离本层。

陷阱在迷宫中是不能被玩家发现的，但是可以通过吃明眼草发现全层的陷阱，或者对认为是有陷阱的地方进行挥空攻击。迷宫中还有其它地形设置，例如水塘、水晶。水塘一般是无法通过的，但是可以装备特殊的指轮以实现在水上的行走；水晶可以反射魔法，对一些有利效果的杖，可以利用水晶将效果反施到自己身上，如对水晶挥动+血杖，或对水晶挥动瞬移杖脱离险境。

对于新手来说，等级是很重要的。等级关系到玩家的HP和攻击力，以一般规则来说，前期玩家等级与所在层数的差为2以上时比较安全，但这个规则在后期是不适用的，等级的提升是没有层数涨得快的。



PART4 初心者生存手册

《西林》系列的另一特色是在迷宫中不幸阵亡的话，身上的所有道具会丢失，且重新游戏时玩家等级回到1，这样的设定给人的心理压力是可想而知的。新增的救助系统可以通过其他玩家的救助而从阵亡处复活，这在一定程度上缓解了压力。但是迷宫中危机重重，最后依靠的还是自己。

生存手册一：收集食物。新手进入迷宫一般不会控制满腹度的开销，最后因找不到食物而饿死。以本作为例，最好的解决方案是：在第一村落的酒馆，每次从迷宫回来与柜台的老板对话可得到一个大饭团，进入第一层迷宫后找到出口，选回到上层（第二项），回到村庄拿大饭团……用这样的方法来保证温饱，带足干粮再上路。迷宫有种陷阱会把玩家身上的食物变腐坏，变坏的食物也可以进食，但恢复效果不如原来，而且附带不良效果（吃这种东西能好吗）。陷阱的效果对壶中的东西无效，所以，食物最好都存到身上的保存壶里。在困难时也不要把坏的食物丢掉，因为不良效果只在本层有效，所以可以这样利用：站到出口上>吃东西>到下一层。这样的方法也可以用来检验未识别的草类，草类只有在吃了后才能识别。另外，吃草也可以恢复满腹度5点。

生存手册二：知晓战斗法则。前面已经说过了，游戏是以“半回合制”进行的，总的说来，这样的行动规则是很不利的。以玩家被两个以上的敌人围困为例，一回合中玩家只有一次攻击机会，而敌方对玩家的损伤是两次以上。所以避免一对多的情况发生是战斗生存的基本要件，特别是在这样的一个玩家能力提升没有敌人快的游戏中更是重中之重。连接各个房间的通道是冒险中的避难圣地，就算在这里被围攻，敌方的最大单位也只能是2。特别要注意通道出口，这样的地形一般是战斗最多的地点，处在通道中的玩家表面上只要对付正上方的敌人，但是处在斜对角的两个点的敌人如果是远攻系的敌人，可以对玩家进行攻击（射箭、魔法）。不过，这样的地形也可以被玩家所利用，例子就是风来百问第一问的解法。还有，在战斗中不要存在侥幸心理，在余下的HP不能承受对方一击的情况下，就选择回血吧，除非你可以保证下一击可以命中（已经合成必中能力的可以忽略这点）且击倒对方，否则对方RP爆发就危险了。战斗结束后可以适当使用A+B回血再继续上路。对付HP高的近战系敌人，尽量先在远处送几发弓箭（不要用木箭射火人，没用的）。对付远程系的，就要想办法接近对方，正确的移动方法是朝目标所在方向进行斜向移动，这样才能在避开弓箭的同时接近目标。有特殊能力的敌人尽量不要与其进行近战，可以的话就用封印杖，当你被催眠怪粘上时你就知道什么叫做“生不如死”了。在中了混乱的情况下，不要盲目进行攻击，这个时候弓箭还是有准度的，用弓箭吧。合理利用同伴，形成2对1的情况就很有利了，特殊能力的怪就尽量让他们打。火药壶可以秒杀爆发点周围8格的所有怪，当然道具也一样不会留下，虽然拿不到经验，但可以解围（爆发陷阱也有同样的效果）；尽量不要在近距离丢，被爆炸波及到会……。不幸被3个以上的怪围困的时候使用封怪壶，玩家就会在壶中待上几个回合，怪物会因暂时失去目标而散去。还有，吃高飞草脱离也是个办法。对不同的怪都有不同的应对方法，理解道具并灵活应用，才能增加在战斗中的存活几率。



生存手册三：道具&陷阱。在这样一个群魔乱舞的世界，能依靠的就是道具。道具可以说是不可思议迷宫的灵魂所在。道具的功能必须熟知，

在使用的时候也要因地制宜。武器与防具的强化基本上要利用锻造屋或使用强化卷物来实现，还有一个最实用的方法就是合成，合成的好处是能将几个武器的特殊能力合为一个，合成后武器/防具的强化值为所有合成素材强化值的和。生成的新武器会是最先进入的武器的样子，所以合成时尽量把基础攻击最高的武器作为第一素材。在本作中，合成壶的出现（指山顶村出售壶）的条件是5次进入山顶村的芸艺匠屋中触发剧情，从第一个村出发到达芸艺匠屋才算1次，建议新手先触发这个剧情。注意，将镀了金的破墙镐给锻造屋，下次冒险时回来可拿到不会损坏的黄金镐，这是冒险必备的道具。



再下来就是指轮了，指轮作为第三装备，有着增加玩家特殊能力的功能。指轮一般不能合成（砂域除外）。最有用的应该是陷阱无效类的指轮，因为在后期，陷阱往往比敌人更令人头痛。再下来就是透视指轮，能在地图上看到敌人和道具的具体位置，节省了在迷宫中乱走的回合。还有水面行走能力的指轮，已经站到水面的情况下卸下指轮可以实现瞬移。还有穿透指轮，拥有发射穿透飞行道具的能力（投掷的道具也有穿透能力）。以上是比较常用的指轮。

道具都有说明，未识别的除外。迷宫入手的道具多为未识别的。一个道具一旦识别，在同一次冒险中再碰到时就能自动识别。识别的通常手段是识别卷物和识别壶。但出现几率不是很高。在拥有识别道具的情况下，一般优先识别壶类。

现在介绍一些常用的识别方法：草类就不多说了，在出口处试药就行了，草类吃过就能识别。装备类，只要装上就能识别（指轮除外），注意装备前先确认身上有解诅咒的卷物，有些装备是有诅咒效果的；还可以利用卸载陷阱。杖对怪挥动，看效果，然后做命名操作，不过使用次数就无从知晓了。有一种杖挥动的时候没有魔法出现，有两种可能：1、该杖使用次数为0；2、该杖为拐



杖（带在身上时不会被石头绊倒，壶中无效）。

壶类的识别方法，有使用指令的就不要犹豫，直接使用，马上就有结果；只有放入指令的，就放个没用的东西（最好是没鉴定过的低攻/防武具）进去看看，没有东西放的时候就往墙上放一箭，踩到箭上去，将其放入，还能取出的就是保存壶，不能取出，有几种可能：1、壶里的东西变了样，变化壶确认；2、壶里没东西，仓库壶确认；3、东西被鉴定了，识别壶确认；4、东西无变化，有两种可能：a、火药壶；b、合成壶。由于合成壶与火药壶是最难用手工鉴定的，所以我推荐把识别卷物用在壶类的原因就在这里了。但是方法还是有的：1、到商店去，问一下店主两个壶的价格（放下壶，只问价不要卖），贵的为合成；2、再加一个或两个低级武具进去，看结果就知道是不是合成壶了。最后不建议把火药壶带身上，能卖就卖掉，能砸就砸，原因见战斗规则部分。

在迷宫的任务除了找出口就是搜刮所有的道具，但话说回来，道具就是为了活命用的，千万不要把道具当收藏品，该用的时候就决不手软。

陷阱可能是最令人头痛的存在了，在后期，玩家经常被陷阱整得只剩半条命，那个可恨啊。陷阱无效类指轮是最好的选择，但是出现几率……所以发现陷阱尤为重要。明眼药可以发现本层的所有陷阱；挥空攻击能发现陷阱，这是最通常的手段。挥空攻击对怪物屋中的陷阱发现很有用，小型怪物屋内充满陷阱，不要全灭了怪就高兴地飞进去吃宝，恐怕等一下你的兴致就全没了。

尽管提防，大家也还是会中陷阱，中了之后请使用下列方法应对：混乱，无怪的时候原地A+B就行了，不要乱走，没准还会踩到更狠的，有怪时就用弓箭攻击；减速，A+B或退到通道；幻视，影响不是很大；爆发，回点血再走吧；石头，只要身上没有火药壶或带有拐杖就行，也要拼一下RP，不然掉落的东西有时会砸到爆发陷阱上；睡眠，拼RP吧；锈化，武器镀了金就行；影子束缚，A+B。大致上就是这样。

冒险的基本介绍

●关于流程：

游戏一周目为30层剧情迷宫，完成后开启新的迷宫，游戏也才算真正开始。另外村中设有フェイ问题屋，全部完成后也会开启相关隐藏要素。

●关于存档：

游戏存档有手动存档和自动存档两种。自动存档在完成迷宫、死亡时自动进行。手动存档在菜单中选择「中断」，分为「中断」和「あきらめる」两种。选择「中断」是保存当前迷宫进度及位置，游戏再开时会回到该迷宫及该状态。 选择「あきらめる」则是退出迷宫并存档，游戏再开时等级还原、携带道具清空。

●关于等级还原、携带道具清空：

迷宫中途死亡或选择「あきらめる」退出后会导致等级还原、携带道具清空，且回到初始地点"溪谷の宿场"。解决办法是等待救助员来援救，或者重新挑战迷宫。

●关于援救：

作用是获得复活咒文，从迷宫死亡处再开。

●关于仓库：

作用是寄存物品，且不会清空。游戏中应善加利用存储贵重物，以免遭受不必要的损失。

简明流程

●宿场への道：

1、直接前进即可。

●峡谷の宿场：

1、到达下层迷宫方法：与右侧守门人对话，按十字+B键交换位置。

2、和酒场的主人对话能得到"大きなおにぎり"。

3、仓库可以存放道具。

4、フェイの问题以后关系到フェイの最终问题入口的开启，需要回答50个问题，另外说明。

5、车屋，一周目以后可以到这里移动到别的村子(以后有些村子也会有，将不再赘述)。

村内设施	
宿屋	无（泊まれない宿屋）
酒场	有
仓库	有
店	无
锻冶屋	无
食	无

●杉并の旧街道——山间溪流（1F-4F）：

1、怪物开始变强，等级有所上升，要注意。

2、山间溪流のハブーン、ボウヤーに的2种敌人要注意。

怪物		
マムル	1-2F	别名"风来人"
豆山贼	1-3F	–
チンタラ	1-4F	攻击力高
ボウヤー	3-4F	木箭的攻击力高
ハブーン	3-4F	攻击力高且范围广
ガマラ	4F	小偷

●竹林の村：

1、到达下层迷宫方法：向右侧出村。

2、道具屋能买卖道具。

3、锻冶屋能锻冶武器。

4、NPC可以开始在这里收和切换，另外说明全NPC加入方法。

村内设施	
宿屋	有
酒场	有
仓库	无
店	有
锻冶屋	有
食	无

店内商品			
种类	名称	买价	卖价
武器	こん棒	400	120
	长巻	600	180
	カタナ	800	240
	どうたぬき	1500	450
盾	青铜甲の盾	600	180
	皮甲の盾	1200	500
	铁甲の盾	2000	600
	トドの盾	3100	1350
おにぎり	おにぎり	150	45
	大おにぎり	300	90
草・种	毒消し草	300	90
	药草	300	90
	弟切草	600	180
	めぐすり草	600	180
	ちからの草	800	240
	命の草	1000	300
巻物	あかりの巻物	300	90
	おはらいの巻物	500	150
	地の恵みの巻物	800	240
	天の恵みの巻物	800	240
	メッキの巻物	2000	600

店内商品			
种类	名称	买价	卖价
杖	一时しのぎの杖	500	150
	ふき飞ばしの杖	500	150
	钝足の杖	700	210
	场所がえの杖	700	210
	痛み分けの杖	1200	360
	ころばぬ先の杖	1200	360
	かなしばりの杖	1500	450
	身がわりの杖	1500	450
	雷光の杖	2000	600
壶	变化の壶	1800	540
	保存の壶	1800	540
	背中の壶	2250	675
肉	マルムの肉	300	30
	ガマラの肉	2000	200
	ボウヤーの肉	2000	200

●天马屿——山顶の森林（5F–7F）:

1、鬼面武者打倒会出现亡灵武者。

怪物		
ボウヤー	5F	–
ガマラ	5–7F	–
ハブーン	5–7F	–
田荒らし	5–7F	落下“杂草”这个道具概率很高
妖怪にぎり变化	5–7F	西林用“壶”可以让怪物变化
鬼面武者	5–7F	打倒会出现亡灵武者(一段时间后,大约4回合）
ヒーポフ	5–7F	会发火
ぴーたん	5–7F	–
ガイコツまどう	7F	小心杖攻击

●山顶の町:

1、到达下层迷宫方法：向右侧出村。
2、能得到“合成的壶”。
3、料理屋「がけっぷち」可以进入。
4、あずかり屋可以活用。

村内设施	
宿屋	有
酒场	无
仓库	有
店	有（壶屋）
锻冶屋	有
食	有

店内商品			
种类	名称	买价	卖价
壶	变化の壶	1800	540
	保存の壶	1800	540
	背中の壶	2250	675
	合成の壶	7500	2250

●ネブリ山废坑（8–9F）:

1、敌人渐渐增强，小心不要阵亡了。

怪物		
ぴーたん	8–9F	–
ガイコツまどう	8–9F	杖注意
死の使い	8–9F	攻击速度很快
ぬすっトド	8–9F	会偷道具
ばくだんウニ	8–9F	濒死时实力猛增,注意
コドモ战车	9F	攻击速度2倍,且会放箭
タイガーウッホ	9F	会把我们的NPC当武器投过来

●断崖の岩屋——山灵の洞窟:

1、ネブリ山废坑会变化，可以进入。
2、オヤジ战车要特别注意。

怪物		
死の使い	10F	攻击速度很快
ぬすっトド	10–11F	会偷道具
コドモ战车	10F	攻击速度2倍,且会放箭
タイガーウッホ	10–11F	会把我们的NPC当武器投过来
ノロージョ	10–12F	让我们的道具受到诅咒
フイウッチー	10–11F	会把我们的NPC当武器投过来
逃げぴーたん	10–14F	移动速度很快 打倒了经验很多
兵队アリ	10–11F	会挖掘
パコレプキン	10–14F	会爬墙
ンドゥバ	10–14F	道具无效化
デブータ	12–13F	会投石
火炎入道	12–14F	会暴风且会分裂
ガマグッチ	12–14F	小偷
オヤジ战车	12–14F	比较强的敌人 车轮旋转很厉害
キグニ族	12–14F	盲目攻击 不分敌我

●奇岩谷:

1、到达下层迷宫方法：向右下出村。
2、多贮备贮备粮食吧。
3、好好利用仓库吧。
4、多储备储备道具吧。

村内设施	
宿屋	有
酒场	无
仓库	有
店	无
锻冶屋	无
食	有

●瀑布湿原：

1、注意回收道具。

怪物		
吸引幼虫	15-16F	吸血
ゲドロ	15-16F	让我们的装备数值下降
サーベルゲータ	15-16F	2次攻击
ギヤザー	15-16F	
くねくねハニー	15-16F	让我们等级下降1
パタパタペンペン	15-16F	使用带电的道具
めまわし大根	15-16F	投掷混乱草

●テーブルマウンテン：

1、注意回收道具。

2、小心敌人的连续催眠术。

怪物		
マスターチキン	17-19F	濒死时等级上升
チェインヘッド	17-20F	直线2次攻击
エーデルデビル	17-21F	透明
いやしウサギ	17-21F	会帮其它怪物补血
カラス天狗	17-19F	会帮其它怪物变身
みどりトド	17-21F	超级小偷 攻击就分裂
ようまふくろう	17-21F	有该怪物的附近视野很差
ンドゥル	17F-21	会使用道具变身
カエンポフ	20-21F	–
ミストノス	20-21F	会瞬间移动
スーパーゲイズ	20-21F	小心它的连续催眠术
シューベル	21F	召唤其它怪物

●地下水脉の村：

1、最后的村子了。

2、去宿屋恢复体力吧。

3、钱不够的话请把能卖的都卖了，以购入回复道具。

店内商品			
种类	名称	买价	卖价
武器	どうたぬき	1500	450
	三日月刀	3100	1140
	一ツ目杀し	3900	1380
	ドレインバスター	3900	1380
	使い舍ての剑	4200	1400
	斩空剑	5300	1800
	ドラゴンキラー	6000	2500
	金の剑	6500	2300
	妖刀かまいたち	9000	3750
盾	铁甲の盾	2000	600
	トドの盾	3100	1350
	重装の盾	3200	1100
	使い舍ての盾	4100	1300

店内商品			
种类	名称	买价	卖价
盾	地雷ナバリの盾	4600	1940
	ドラゴンシールド	6000	2500
	金の盾	6500	2300
	バトルカウンター	6600	2400
	见切りの盾	9000	3750
	见かけだおしの盾	10000	3000
腕轮	远投の腕轮	3000	900
	混乱よけの腕轮	3000	900
	サビよけの腕轮	3000	900
	眠りよけの腕轮	3000	900
	毒よけの腕轮	3000	900
	ドレインよけの腕轮	3000	900
	回复の腕轮	5000	1500
	しあわせの腕轮	5000	1500
	透视の腕轮	8000	2400
	会心の腕轮	10000	3000
おにぎり	おにぎり	150	45
	大きいおにぎり	300	90
	特制おにぎり	300	90
	巨大なおにぎり	400	120
草·种	毒消し草	300	90
	弟切草	600	180
	めぐすり草	600	180
	ちからの草	800	240
	ドラゴン草	800	240
	胃扩张の种	1000	300
	无敌草	3000	900
	复活の草	5000	1500
卷物	あかりの卷物	300	90
	识　eの卷物	300	90
	おはらいの卷物	500	150
	地の恵みの卷物	800	240
	天の恵みの卷物	800	240
	パワーアップの卷物	1000	300
	吸い出しの卷物	1500	450
	メッキの卷物	2000	600
	白纸の卷物	5000	1500
	ジエノサイドの卷物	30000	9000
杖	一时しのぎの杖	500	150
	ふき飞ばしの杖	500	150
	场所がえの杖	700	210
	钝足の杖	700	210
	痛み分けの杖	1200	360
	ころばぬ先の杖	1200	360
	身がわりの杖	1500	450
	かなしばりの杖	1500	450

店内商品			
种类	名称	买价	卖价
杖	雷光の杖	2000	600
	ブフーの杖	3000	900
壶	变化の壶	1800	540
	保存の壶	1800	540
	背中の壶	2250	675
	合成の壶	7500	2250
肉	ゲドロの肉	900	90
	ノロージョの肉	1000	100
	吸引虫の肉	2000	200
	くねくねハニーの肉	2000	200
	ぬすっトドの肉	2000	200
	いやしウサギの肉	2500	250
	デブータの肉	2500	250
	逃げピータンの肉	2500	250
	めまわし大根の肉	3000	300
	ガマグッチの肉	3000	300
	パコレプキンの肉	3000	300
	サーベルゲータの肉	4000	400
	コドモ战车の肉	4500	450

●テーブルマウンテン：

1、敌人比较强，注意回复。

2、等级提升后建议多回收道具。

怪物		
カエンボフ	22F	
ミストノス	22F	
スーパーゲイズ	22F	
カラクロイド	22-23F	速度2倍
ノロージョの姊	22-23F	会诅咒我们的道具
いやしウサギ	22-25F	
エーテルデビル	22-25F	
飞びぴーたん	22-25F	见了西林马上闪人
ようまふくろう	22-25F	
シューベル	22-25F	
メンベルス	22-25F	召唤其他怪物
パコレプキーナ	22-25F	会爬墙
ンドゥルー	22-25F	
ばくれつウニ	23-25F	濒死时实力猛增
みの仙人	23-25F	会用回复咒文
ミノタウルス	23-25F	小心它的痛恨一击
おどるポリゴン	23-25F	减低我们的满腹度
ババパペンペン	24-25F	使用带电的道具

●ムゲン幽谷（26F）：

1、看到下个阶段就可以使用卷物了。

2、クロムアーマー会减少我们的装备品，ガイコツまおう会使用杖攻击，要注意。

怪物		
ババパペンペン	26F	
エーテルデビル	26F	
死神	26F	速度2倍还会投药草
ガイコツまおう	26F	杖攻击有可能即死小心
クロムアーマー	26F	会减少我们的装备品

●三つの试练：

1、 幻魔の试练（27F）

打完才会出现下一个出口。

2、龙哭の试练（28F）

打完才会出现下一个出口。

3、最后の试练（29F）

打完才会出现下一个出口。

怪物		
ガイコツまおう	27F	
クロムアーマー	27F	
いやしウサギ	27-29F	成群结队的出现
タイガーウホホ	27-29F	会召唤其它敌人来包围西林还会投道具
死神	27-29F	
デブーチョ	27-29F	会扔石头距离很远
ドラゴン	27-29F	-
ドラゴンヘッド	27-29F	-
マッドレムラス	27-29F	强敌 会吹飞攻击

●太阳の大地——虹の根もと：

1、喘口气吧，准备最终BOSS战。

●泷壶の洞窟：

1、准备死战。

2、打最终BOSS前要打倒3个杂鱼，最终BOSS很面，注意回复即可。

3、将魔蚀虫打倒就可以通过，到此一周目流程结束。

不过，熟悉《风来》系列的玩家都清楚，真正的游戏到此才刚刚开始。请稍微休息一下，我们马上进入隐藏迷宫和追加要素的研究。



二周目隐藏迷宫出现方法

●魔蚀虫の道：

出现方法：在最初村镇溪谷の宿场右侧出口前与异国の风来人对话，得知黄金都市有魔蚀虫的消息。乘车屋（或步行）来到黄金都市，在上方神鸟壁画前发生剧情。进入洞穴可来到第31～99层迷宫魔蚀虫の道。

1、40F、50F、60F、70F、80F、90F出现大怪物，魔蚀虫一只；

2、99F与最终魔蚀虫战斗；

3、胜利后入手刚剑マンジカブラ(确率制)。

●仪式の洞窟：

出现方法：首先要完成迷宫テーブルマウンテン，然后到奇岩谷左上住家前与人对话获取情报，之后回到溪谷の宿场出口附近与飞脚对话，再到奇岩谷右上住家前与小狗对话后出现。

●死者の谷底：

出现方法：

1、首先要完成迷宫テーブルマウンテン；

2、使ペケジ成为同伴；

3、带着ペケジ到山顶の町发生情节，之后ペケジ会提议要你去二面地藏の谷看看；

4、在主角一人的情况下到二面地藏の谷与ブタフータ对话；

5、带着ペケジ到二面地藏の谷发生情节；

6、在主角一人的情况下再去二面地藏の谷；

7、回到溪谷の宿场后发生情节；

8、之后再来到二面地藏の谷就可进入死者の谷底。

●食神のほこら：

出现方法：

1、首先要完成迷宫テーブルマウンテン；

2、完成料理人ナオキ和陶艺家ガイバラ事件；

3、到竹林の村食神石碑前发生情节后进入；

料理人ナオキ事件：在杉井の旧街道（1F～2F）碰到他，告诉你需要マムルの肉，给你制作肉的ブフーの杖（0）。将マムルの肉给他后，带他到山顶の町。去食屋发生情节，支付1000元，得到ガイバラ手纸。

陶艺家ガイバラ事件：在山顶の町的ガイバラ老师家中会发生打碎陶罐的情节，这时身上要带一个陶罐交给ガイバラ。（打碎陶罐后身上道具会全部清空，在此之前先到仓库调整好)再次到达山顶の町后与人对话推进情节，然后5次拜访ガイバラ，最终得到“合成の壶”。再将料理人ナオキ那里得到的ガイバラ手纸交给ガイバラ后，发生情节。再回食屋发生情节后，竹林村食神入口出现。

●挂轴里の洞窟：

出现方法：

1、首先要完成迷宫テーブルマウンテン；

2、完成料理人ナオキ和陶艺家ガイバラ事件；

3、到山顶の町ガイバラ家发生情节后出现。

●フェイの最终问题：

出现方法：

1、完成全部フェイの问题（50道）；

2、完成迷宫テーブルマウンテン；

3、完成料理人ナオキ和陶艺家ガイバラ事件；

4、出现隐藏迷宫「食神のほこら」和「挂轴里の洞窟」后，并分别挑战过1次；

5、达成以上条件后与フェイ对话后出现。



50问答案和NPC加入方法

●50问答案：

1、捡起右边的铁箭，装备（L键可以射箭），走到蓝色怪物旁边一下解决，不要移动，斜着打螳螂怪，醒来以后再打一下就可以了，另外一只螳螂同样处理。

2、需要攻击墙壁找到隐藏的路，怪物很弱。可打通的墙壁有：第一个房间右边中间的墙壁，第二个房间下边中间的墙壁，走到尽头的右边的墙壁，走到尽头的下边的墙壁，走到尽头的左边的墙壁，走到尽头的下边的墙壁（左右是指玩家的视角）。

3、捡起上边的草，面对上边的怪物吃掉（选“饮む”）。

4、捡起右边的杖，面对右边的怪物挥动（选“振る”），如此三次。

5、捡起右边的杖，原地不动，面对下边的怪物挥动，再从左边的路走到楼梯。

6、捡起下边的草，吃掉，然后沿着唯一一条没有障碍物和陷阱的路走到楼梯。

7、捡起右边的卷物，读掉（选“读む”），然后悠闲地走到楼梯。

8、捡起上边的草，吃掉，走到传送陷阱上，一定几率会传送到楼梯，传不到楼梯就继续踩陷阱。

9、捡起下边的杖，从左边的路向上走，距离上面的墙壁还有一格的时候停下，面对右边挥动杖，再走向楼梯。

10、大炮每两回合行动一次，采取的行动随机，只要在大炮行动的回合不和它处在同一直线或斜线上就可以，慢慢移动到右边楼梯。

11、捡起左边的杖，面对右边的怪物挥动，一直向右走捡起一个壶，面对怪物投出（选“投げる”），然后悠闲地走到楼梯。

12、行动路线：右一步，左斜上一步，下一步（如果这时候地雷没爆炸，打开菜单选择“足元”，如果还没爆炸就RP被打死了），然后悠闲地走到楼梯。

13、捡起地上的锄头，装备一个挖墙，楼梯在右边，一直挖过去就行了。

14、捡起上边的草，吃掉，从陷阱的左边走上陷阱，如果没启动就一直选“足元”，第二个陷阱要从左斜上方走上去。

15、捡起左边的壶，走到距离左面的墙壁一格处，面对下方使用壶（选“押す”），再面对墙壁把壶投出，捡起里边的杖，对怪物挥动，然后悠闲地走到楼梯。

16、捡起两边的草，吃掉めぐすり草，走到上边的房间把怪物引到下边房间的地雷旁边一格，自己踩上去就可以消灭它们了，最上面房间的怪物也用同样的方法处理掉。

17、捡起两边的卷物，立刻读掉一个，走到右边的房间里再读第二个。

18、捡起两边的道具，吃掉草，装备腕轮，通过上边的陷阱走到左边的房间，遇到怪物后向右回到刚才的房间，先走上边的陷阱，再走下边的陷阱，就可以前往左边的房间了。

19、捡起两边的卷物，对任意一个怪物投出（不要读），直到所有怪物都消失为止，然后悠闲地走到楼梯。

20、直线向下走就行了，中途可以捡到两个卷物，走到被怪物包围的时候读一个卷物，然后悠闲地走到楼梯（如果混乱状态闯进怪物包围圈那就完蛋了）。

21、捡起左边的杖，来到下边的房间，对着怪物挥动杖，捡起右边的木箭，装备，然后向右走15格，使用木箭，引过来一只火焰怪，向左走5格，从下边的路绕一圈再向右走到楼梯。

22、捡起下边的草，吃掉，原地踏步一回合（A+B），然后绕着水洼斜着走就能让怪物打不着，进入下面的房间以后一直向右斜下方走，进入下边的小路，一直走到尽头，中途可以捡到两个杖，对着怪物挥动ふき飞ばしの杖，原地不动再挥动场所がえの杖，向上回到布满陷阱的房间，避开陷阱走到房间右上角的楼梯。

23、捡起左边的杖，面对左边的怪物挥动，原地不动再次挥动，一直向左走到蓝色怪物旁边，打死它然后下楼梯。

24、捡起下边的道具，吃掉草，装备盾，从陷阱的下边走上陷阱，到下边房间以后，捡起妖刀并装备，攻击范围是角色面前的三个方向，轻松打倒怪物们。

25、捡起上边的杖，走到上边的房间，对着怪物投出杖（挥动是没有用的），捡起怪物的肉吃掉，就可以穿过水洼走到楼梯上了，打开菜单选择“戻る”变回人类，才能选择“足元”下楼梯。

26、捡起周围的道具，装备腕轮，对着怪物投出草（吃掉是没有用的），走到最左边的房间，对着怪物投出草（隔着墙壁也能投），解决。

27、走到钱袋的旁边（自己不要捡），怪物会踩住钱袋，走到下方房间捡起两个杖，回到刚才的房间，进入房间以后的行动路线：上一步，右斜上一步，右斜下一步，左斜下一步，左一步，然后对着蝎子挥动ふき飞ばしの杖，原地不动再挥动场所がえの杖，就到楼梯上了。

28、攻击右边的墙壁打开道路，走到尽头攻击上边的墙壁，走到尽头攻击右边的墙壁，走到右边的房间捡起道具，装备铁箭，读一个卷物，就可以隔着水洼打怪物了，黄鼠狼飞过来以后要先打死它，全部消灭以后下楼梯。

29、捡起左边的杖，来到左边的房间，进入以后向左边挥动一下杖，原地踏步一回合，蝎子走到角色左边时再挥动一下杖，原地踏步，等到火焰怪接近时，绕着不能动的两个怪物走到楼梯。

30、捡起上边的道具，全部装备上，打吧，毫无技术含量。

31、捡起上边的卷物，对着怪物投出卷物，然后悠闲地走到楼梯。

32、来到左上的房间，捡起道具，吃草读卷物，然后从陷阱的上方走上陷阱（没启动的话选择足元，踩哪个陷阱都可以），第二次必须踩中间的陷阱（还要从陷阱的上方走上陷阱），直接下楼梯。

33、捡起右边的道具，对着任意一只怪物挥动，然后就坐山观虎斗吧，每死掉一只怪物就要

对其它怪物用一次杖，剩下一只以后装备锄头，砸墙走到楼梯。

34、捡起周围的道具，吃掉めぐすり草，对任意一只怪物挥动痛み分けの杖，然后自己去踩几次地雷就可以消灭它，如此消灭两只怪物以后，对最后一只怪物挥动场所がえの杖，然后悠闲地走到楼梯。

35、行动路线：右斜上一步，右一步，向下挥动杖，原地踏步一回合，左斜下两步，右斜下一步，下一步，右斜上一步，然后一直向右走到楼梯。

36、捡起左边的两个杖，对着右边的怪物投出一个，捡起怪物的肉，来到上边的屋子，进入房间以后立刻面对右斜上方投出另一个杖，然后吃掉刚才的肉，之后的行动路线：上四步，下两步，右斜上两步，右两步，右斜上一步，恢复成人类，下楼梯。

37、捡起上边的道具，装备上带诅咒的剑和盾（红字的），来到上边房间，捡起一大堆草，吃掉两个命の草，站在三格的石头下边原地踏步（最好在石头左右两端的下边），怪物会一只一只下来，先把另外两个装备对着怪物投出去，伤害极大，然后就用剑砍，如果中了催眠术也没关系，很快就会恢复，三只都消灭以后悠闲地走到楼梯。

38、走到下边的房间，沿着地上饭团的路线斜着走，踩到杖上以后的行动路线：上一步，左斜下一步，上一步，右斜下一步，右斜上一步，左斜下一步，上一步，右斜下一步，左斜上一步，右斜上一步（路线不唯一），来到右边的房间，沿直线走到杖上，对上边的怪物挥动场所がえの杖，来到上边的房间，一进房间马上对下边的跟屁虫挥动ふき飞ばしの杖，然后悠闲地走到楼梯。

39、捡起上边的盾，装备地雷ナバリの盾，来到上边的房间，右斜上一步，上一步，取得远投の腕轮并装备，右斜上一步，然后一直向右，踩到地雷以后右斜下三步，右三步，然后向左投出ドラゴン草，就可以消灭所有怪物（没全灭的话还可以投一个），然后悠闲地走到楼梯。

40、先取得上边的草，吃掉，然后走到下面的房间，从右边走到中间取得道具，吃掉两根草可以消灭两个怪物，另一个用杖吹飞到下边，然后回到上边的屋子，绕开陷阱走到楼梯（注意转弯时走斜线）。

41、捡起下边的五个杖，对正上方的小鸟投出ブフーの杖（不要接近它），然后捡起它的肉吃掉，大摇大摆地来到上方房间，走到中间那个黄色蝎子的下面（隔着一格水洼），然后恢复成人类，对着上方的蝎子挥动一时しのぎの杖，再向上方挥动场所がえの杖，下楼梯。

42、向上来到左侧的商店，注意不要让跟屁虫踩在道具上，直接读バクスイの卷物（不要捡起来再读，直接选读む），然后吃无敌草，再捡起どうたぬき+55并装备，店门口的ドラゴン草也捡一下，出商店向右，如果看门狗出现就用剑砍，如果盗贼番出现就吃草再砍，进入右边的房间，沿着上边的墙壁走，利用大炮打死其它怪物，自己向楼梯移动即可。（笔者用这种方法只成功了一次，其实这一关的提示是“考虑钱袋怎么使用”）

43、行动路线：右斜下一步，右斜上一步，右斜下一步，右斜上一步，右斜下一步，右斜上一步，右一步，右斜下一步，右斜上一步，右斜下一步。

44、捡起左边的道具，吃掉草，对着左边的幽灵挥动ふき飞ばしの杖（隔着墙壁不行），来到右边的房间，右斜下一步，下一步，右一步，可以捡到剑，装备，进入右边的房间，一下解决一个山贼，然后悠闲地走到楼梯。

45、向左走，来到左边的屋子，一进屋就向左斜上方走，中途顺便捡卷物，从上方的道路出去，向右走，来到右边的屋子，一进屋就向右斜下方走，中途顺便捡卷物，从下方的道路出去，下到底，向左走六步，读一个卷物，然后一直向左斜上方走到楼梯。

46、行动路线：左斜下一步，左斜上一步，左一步，左斜下一步，左一步，左斜上一步，左一步，左斜下一步，然后一路向左来到下边的房间，从右边走，先去捡水洼中间那两个上下排列的杖（注意转弯要走斜线，而且下面那个杖右边第二格是陷阱，斜着走避开它），把两个杖对怪物投出，其中两个就变成肉了，然后去捡右边的杖，从下边绕到左边捡另一个杖，对另外两个怪物挥动かなしばりの杖（确保它们的位置不在同一条竖线上），定住它们以后去捡上边的一块肉，吃掉，回到左边，面向下方用L键攻击任意一个怪物，恢复成人类，原地不动挥动场所がえの杖，然后悠闲地走到楼梯。

47、右斜下一步捡起杖，面对右斜下方挥动，走到右边的房间，按住B键走到任意一个钱袋上，面对右方选择“足元”“投げる”，然后悠闲地走到楼梯。

48、捡起上边的草，站在与右边的怪物同一条竖线上，面向左斜上方投一个草，这样最左边的怪物就不分敌我了，原地不动对正上方的怪物投一个草，然后自己从右边溜到上方的楼梯。（这办法也不是100%成功，怪物的行动规律不固定，有时打同伴有时移动，有时怪物打主角时还会

miss，如果遇到一次miss基本就成功了）

49、捡起右边的杖，下走一步，原地踏步一回合，上走两步，右走两步，下走两步，左走两步，上走一步，对怪物挥动ふき飞ばしの杖，再挥动场所がえの杖，捡到右边的钝足の杖，对怪物挥动场所がえの杖，再挥动钝足の杖，然后向右走到尽头，原地踏步等怪物也走到最右边，接着再向左走到距离左边的墙壁还有一格的地方，对右斜下方挥动ふき飞ばしの杖，再挥动场所がえの杖，然后悠闲地走到楼梯。

50、捡起上边的杖，左斜下走两步，赤手空拳打死左边的蓝色怪物（必须两下打死，没打中就完了），再左斜下走两步，对着上边的蝎子挥动杖，再次对着上边的蝎子挥动杖，然后一直向左走到楼梯。

●NPC加入方法：

（一）お龙

特长：进行暗黑攻击

1、在杉井の旧街道～山间溪流（1F~4F）遇到她后与之对话，选择「はい」（会暂时陷入黑暗状态）；

2、在杉井の旧街道～山间溪流（1F~4F）遇到她后与之对话，选择「はい」（第二次陷入黑暗状态）；

3、在竹林の村的冶炼屋门口遇到村人找她麻烦，上去帮助解围后加入（第三次陷入黑暗状态）。

（二）ペケジ

特长：无

1、在竹林の村的商店与他对话后，再到酒场与酒店老板对话后发生剧情；

2、再次来到竹林の村的商店时与他对话，再到酒场与酒店老板对话后发生剧情，并借他1000块钱；

3、再次来到竹林の村时在酒场门口碰见他，回答他3个问题，然后选择「はい」后加入。

（三）座头ケチ

特长：实行指 R，回复HP等

1、在杉井の旧街道～山间溪流（1F~4F）与他对话并接受指 R；

2、在竹林の村车屋前发生ケチ被殴打事件；

3、在山顶の町帮助被商人包围的ケチ解围（与商人、ケチ对话）后加入。

（四）料理人ナオキ

1、完成隐藏迷宫里介绍的料理人事件和陶艺家事件；

2、在料理对决中战胜他；

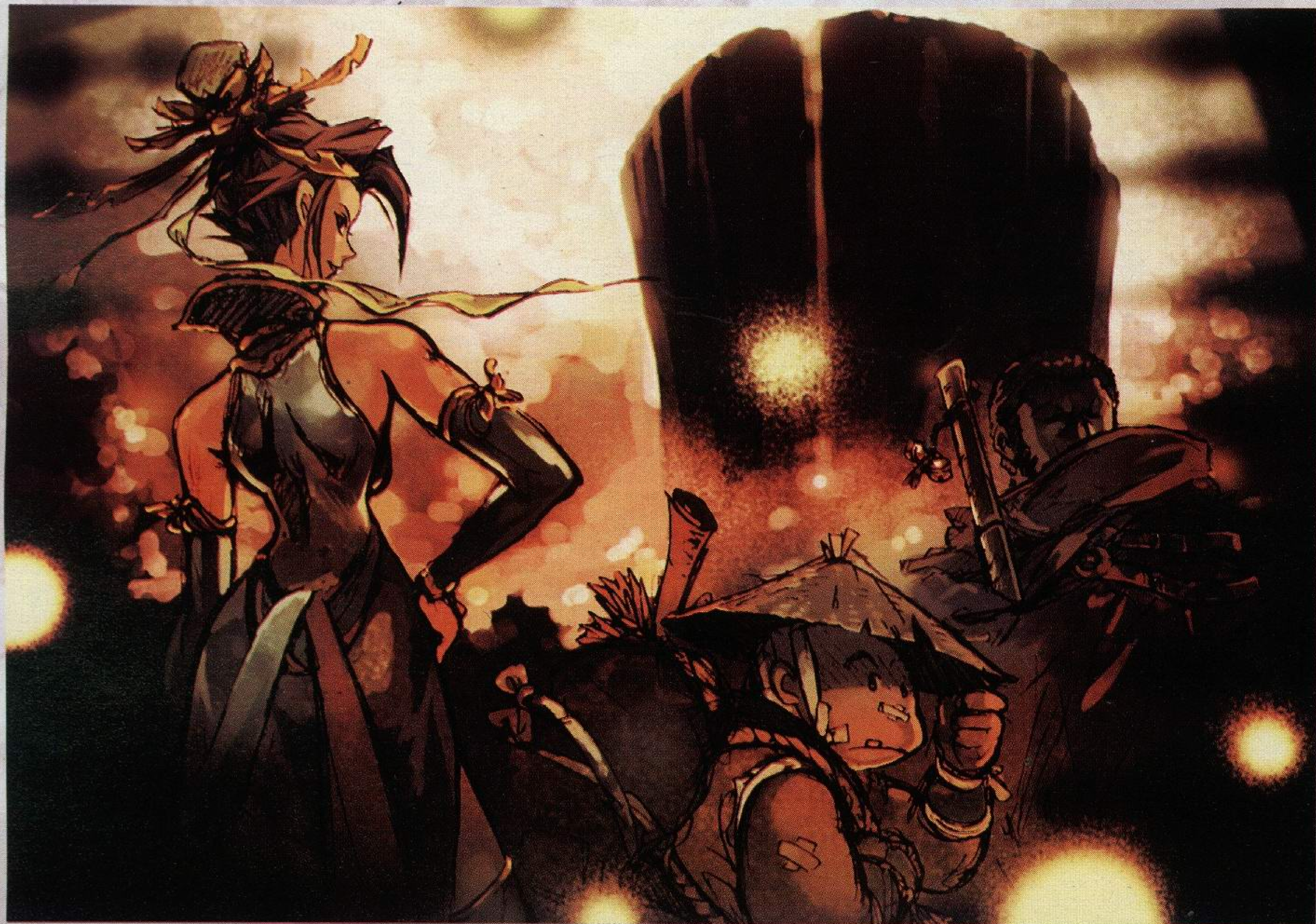
3、给钱加入。

（五）陶艺家ガイバラ

1、完成隐藏迷宫里介绍的料理人事件和陶艺家事件；

2、完成“合成的壶”；

3、给钱加入。



ACG小站

本期主题



——令人捧腹的美味



上大学期间我与其他来自天南地北的学子们聚到一起，聊起各自家乡的风土人情时，常会出现一些超出自己以往认知的问题。就拿主食来说吧，以前一直认为北方人是很爱吃面食的，但是来自东北的女孩却说家里一天三顿都是以米饭为主食的，连早饭也不例外，而山东的女孩说在家很少吃米饭，最经常吃的主食是馒头，看来我以往的认知完全是错误的。不过米饭也好面食也好，都是可以随自己的喜好而自由选择的，如果可以的话，我也希望能试试以面包为主食的生活。可惜自己不会做面包，既没有手艺也没有器材，就只能对着《日式面包王》里各种好吃的面包咽口水了。

早在看《日式面包王》TV动画之前，看过一篇关于漫画版的评论，当时便对这部作品产生了兴趣，以美食为题材并加入很多爆笑内容的动漫是怎样的呢？看了才知道！其实说到面包，跟馒头的制作方法还是有类似地方的，都是把面粉加水调匀，发酵之后弄熟，不过制作面包的面团里



↑一张圆满的全家福少了一个人，就是那个木下同学了。

还要加入其它更多的辅助材料，所以花样和口味什么的更多。别以为面包都是烤出来的，东和马的日式面包2号就是用电饭锅煲出来的，没有烤箱一样可以做面包，虽然河内恭介打开电饭锅时我也吓了一跳——当时明明是看到了一个超大号的馒头啊！

在人类学会使用酵母以前，制作面包是不经过发酵的，一万多年前西亚一带的古代民族就种植小麦和大麦，他们将谷物碾成粉末，不是用石磨，而是用石板，然后与水调和之后放在烧热的石板上烤熟，做成的面饼就算是最早的面包了。这样的烤饼在古代吃了好几千年，直到公元前3000年左右，古埃及人偶然发现了发酵的方法，和好的面团在温暖的地方放久了之后就会膨胀，用这种面团烤出来的东西更加松软。当时的面包师就用老面来发酵，像大家在动画里看到的那样，东和马小时候每次做面包都会特意留下一块面团，等到下一次做面包时就混合进新的面团里，然后再留下一块面团来当老面，即使参加各类比赛时也始终保留着这个习惯。经过改进之后，古埃及的面包师才开始使用经过培养的酵母来做面包，直到公元2世纪末，罗马的面包师行会统一了制作面包的技术和酵母菌种，选用了酵酒的酵母液为标准酵母。以前的面包并不都是洁白的，用粗粮制作的面包一般都是黑面包，只有贵族才能享用高级的白面包，当然，在动画里经常能看到面包师们在面团里加入了各种辅助材料，做出的面包五颜六色，如果在现实生活中见到各种彩色面包，恐怕很多人和我一样会犹豫到底吃不吃。

我应该庆幸当我开始看《日式面包王》TV版

动画的时候，动画已经放映了很多集，让我能够一口气连续看下去，不用忍受每星期一集的漫长等待。话说当时对子安武人初有认识，颇为佩服他的语速，还有以一本正经的语气来演绎分明是搞笑角色的黑柳亮，最难忘的一个场景是东和马看到黑柳亮在安慰潘塔西亚选拔赛的落败者，其实人家是在做残酷的精神攻击："垃圾垃圾垃圾king of垃圾……"黑柳亮在我看来尚属于普通人范围之内，如果非要说他哪里不普通的话，好吧，我承认我一直觉得他学过芭蕾，否则怎么可能肢体语言丰富且生动到轻易模仿李小龙哥斯拉路飞和超级赛亚人，但是一个面包师学芭蕾有什么不行的吗？

至于黑柳亮以外的其他很多人嘛，松代健显然不是普通人，他可是能与精通暗杀拳的刘老面打个不相上下的人，两人还一起打趴过一百多个小混混，怎么说也是黑帮老大级的面包师啊。平时一直戴着面具，且面具里藏着好几种鸟类，且驯养的孔雀能代替主人担任面包评审员，且能听懂孔雀打电话在说什么的人，你知道我说的是雾崎大师，他难道可以算是普通人吗？世界级小丑会分身术也就算了，精通多国语言也就算了，可是他居然能吃了面包之后长出鳃来游过地下水路帮助遇难的日本选手获救，这这这……天哪！东和马与諏访原戒在我眼里原本只是面包师，最多再加个"天才"的定语，不过在他们两人面对凯撒兄弟展示女神之手时毫不示弱的轻松效仿之后，我已经将他们划分为非普通人行列了。

《日式面包王》到底好看在哪里，一百个人有一百种回答，我所认为的看点在于动画里的面包师们怎样做出好吃的面包，还有评审员吃了面包之后会产生什么反应，漫画作者的想象力真是丰富啊，我总是无法预测到下一个面包会是怎么做出来的，吃了面包的人又会有什么反应。本以为东和马做出好吃到能让人去天国的面包就已经是极致了，没有想到后来又出现了大麻面包，世界级小丑吃了大麻面包之后居然能时光倒流迎来另一种命运，本以为大麻面包是极致了，没有想到后来还有吃了之后能让人恢复本来性格的面包。虽然作者没有继续画下去，但是我想东和马一定还能在日式面包55号之后继续做出更多的特色面包，将面包的极致一次又一次推向更高点吧，谁叫他不是普通人呢？

在一部动画里恶搞其它动画貌似成为现在的流行元素了，除了刚才提到的黑柳亮版路飞和黑柳亮版超级赛亚人之外，我能竭力回忆起来的还



有美少女高达黑色三连星（恶寒），世界级小丑变身成的名侦探柯南，乘坐银河铁道999的小丑，不过跟我同龄的人大概都没有看过《银河铁道999》吧。至于黑柳亮的那个老朋友，经常以各种身份出现在他回忆里的基德到底是何许人也，对待这个问题就不要太认真了，把他当做史上最强跑龙套角色就行，他跟怪盗基德只是恰好同名而已，没有其它任何关系。不过他每次出场都是同一个表情同一个背景音乐，无论身体处于何种状态脸部必定正面面对屏幕，这样的客串还真是敬业到让人冷汗啊……

在本篇文字完结之前，重复一下文章开头的日式面包2号的做法吧，如果哪位朋友真的制作成功，请一定要来信或者发邮件告诉我哟！日式面包2号使用材料如下：强力粉350克、黄油21克、砂糖21克、牛奶35毫升、水180毫升、干酵母5克、食盐6.5克。日式面包2号做法如下：将面粉、砂糖、牛奶、食盐、干酵母和水混合，搅拌成面团后加入黄油，揉搓至不粘手后整理成圆形，放在温暖的地方进行第一次发酵，需时60分钟。面团膨胀后抽出4成空气，方法是从50厘米高处轻甩几下，然后再进行第二次发酵，同样需时60分钟。两次发酵之后就可以放进电饭煲里煲了，煲一个小时后翻转面团再煲一个小时，然后再翻转面团一次继续煲，一共煲3个小时就完成了。备注：可根据不同人的口味加入鸡蛋或绿茶粉。

《日式面包王》TV版动画OP1《ホウキ云》

どこか远くで
耳を澄ましている人がいる
あらゆる场所で
空を见上げているひとがいる
夜空の下で口笛ふいてる仆たちは
言叶もないまま
指でただ星座をなぞってる
寒がりやの梦 冷たい君の手
あたためる魔法は1つの道を信じること
彗云の向コウに见つけた一粒の星は
辉く星でも　かすかな星でも
君だけの光
胸の云の向コウに
见えないままの道しるべ
さぁ この手をひらいて 今何を信じますか?
眠れぬ夜に1人で泣いてる人がいる
朝を迎えた地球のどこかで笑う人がいる
途方に暮れてる…迷い续けてる…
ふみだす魔法は明日の自分信じること
空を超えた向コウに
探してたあの日の星は
どこに忘れたの?谁が见つけたの?
君だけの光
胸の奥の暗
まぶたを闭じて切り开く
さぁ 扉よひらいて 今何がみえてますか?
“ほんの少しの风が吹きました
最后の魔法は弱い心も信じること”
目をとじて…目をあけて…
今 何が闻こえるの?何が见えてるの?
君だけの光
青い屋根に登って
生まれた夜空　见下ろした
叶わないことなんてない
ひらくのは その君の手

在天涯的一角
一定会有人在静心的聆听着
在世界的每一处
一定会有人在眺望着天空
在夜空下吹着口哨的我们
只是一言不发的
用手指描绘着满天的星座
弱不经风的梦想 你那冰冷的双手
温暖的魔法代表着对前进征途的坚信
找到在彗云彼端的那一颗星星
无论是闪闪发光的 还是朦胧暗淡的
都是只属于你的光芒
心中那片云彩的彼端
伫立着一座看不见的路标
来吧 张开你的双手 现在你在坚信着什么呢?
在不眠之夜一定会有人在独自哭泣着
在晨曦中世界的一角一定会有人笑迎它的到来
学会的方法 无尽的迷途
施展出的魔法代表着对未来自己的深信
在蓝天的彼端找到的
属于往日的那颗星星
纵使遗忘在某处也好 被谁注视着也好
都是只属于你的光芒
深藏于心中的黑暗
消散在闭上双眼的那一刻
门啊 请你打开吧 现在你看见了什么?
微微的一阵风静静地吹过
最后的魔法代表着对一颗脆弱内心的相信
闭上双眼 睁开双眼
现在你听见了什么 你看见了什么
都是只属于你的光芒
站在蔚蓝的屋顶上
俯瞰这片初生的夜空
一切都会实现的
张开你的双手

呃，我发现每期的歌词都比上一期要长，这期的歌词长得我都快没地方放图片了，不过上面那首歌真的很好听哦。下面这两排小图呢，是《日式面包王》官方网站公布的一些日式面包的实物图，没想到居然还真的能做出来。觉得图小？我可不好意思让你们看见马赛克啊，将就下吧……



小站留言板

关于动漫的各种正式的感人的有趣的恶搞的想法和说法都可以在这里发表，欢迎大家通过回函卡和电子邮件来留言！

日本动漫俗套大全

1、男主角十个有八个是刺猬头或扫把头。

2、主角低龄化，15以下的救世主一抓一大把。

3、男主角很多都是矮冬瓜。

4、男主角必定会有句经典口头禅。（喂喂，这个还要举例？小杰：我要去找我的爸爸，我的爸爸是一个猎人！叶：我一定要成为通灵王！星矢：我们是女神的圣斗士！）

5、男配角中总有一个长发飘飘冷若冰山且帅得想毁容的家伙。

6、至少有一个或多个成熟性感女配角。

7、少年漫画中，朋友远比马子重要。

8、少年漫画中，女主角多数是陪衬的。

9、往往主人公前面都有一个高大的背影要追随，比如父亲、前辈、师傅等等。

10、但往往最终Boss就是你追随的那个人。

11、男主角起码要有蟑螂般的顽强的生命力，不然怎么熬得到最后打Boss？

12、如果是闯关式打Boss，每到一关遇上敌人，都会有一个伙伴抢着留下，并总要很酷地说：这里交给我！你们快走！

13、出场花俏废话很多的家伙通常很肉脚。

14、被人打到，为了加强效果，一定要飞出去撞断柱子或在墙壁上砸出一个大坑后倒着栽下来。

15、若要强调对方的攻击无效，表现手法就是除了脸上的一条细小血痕外毫发无伤。

16、若是我方败，至少要抱着和对方同归于尽。

17、若是对方败，最后留下的话不外是两句话：1、啊啊啊啊啊！我、我居然会败给你！2、能够和你一战，我死而无憾。

18、重要的人最后要死，留下来的最后一句话是：我……能够认识XXX太好了……

19、丑陋的杂兵死了总被四分五裂，帅哥死了绝对全尸，脸上连伤痕都没有。

20、唤醒被人控制丧失理智发狂的人只有两个办法：拳头和吻。

21、在双方变身，召唤XXX，出绝招摆pose和进行言语攻击时，对方都不会攻击（行内规定）。

22、遭到全身攻击，烂的都是上衣，没见过烂裤子的。

23、主角被打落悬崖还剩手挂住岩石时，敌人一定要来嘲笑一番并且踩他的手。（警告你别再踩了啊！）

24、主角通常都要等HP=1的时候才爆发惊人的力量。

25、你若是再杀主角一个重要的人，可以引发他潜力的爆发。

26、更土一点，打到最后主角还是不敌，总要集合众人的力量发出必杀一击。（悟空那招“元气弹”万试万灵）

27、当你好不容易打完Boss，却传来一阵狂笑声，原来Boss后面还有一终极Boss，晕！

28、但一般的Boss好像除了征服世界毁灭人类之外没什么特别的爱好。

29、禁忌的绝招一旦使出都要付出沉重的代价。

30、预感了某人要死，头脑中总会飞快地闪现此人以往的音容笑貌。

31、说到上山修炼，总让人联想到穿着兜档布在瀑布底下冲水或和黑熊搏斗。

32、东京是最容易遭到毁灭的地方。

33、学校也是打斗集中地，所有的门门窗窗都逃不过毁灭的命运。

34、不良少年多数染头发，留飞机头，喜欢蹲在角落抽烟。

35、古装类的两个人决斗一定在空旷的草地，并刮起大风，过程总是两人一闪而过，落地，摆pose，其中一个人倒地。

36、若主角一出场就被冠上“传说中的XXX”的称号，到了后期一定有比他更“传说”的人出现。

37、主角若有一段沧桑的过去，八成是和女人有关。

38、高达的自爆据说是最强的一招。

39、高达的毁灭标志着战争的结束。

40、体育类的，正式比赛之前一定要出点事，更可恶的是要用哪就伤哪。（例：踢足球的腿受伤，打网球的手受伤）。

41、主角一般附有“天才”之称号或潜能。

42、只要有大型世界级比赛,中国队多数会进入四强。

43、但只要有中国队，他们穿的都是唐装。

44、凡是怪盗，偷东西之前肯定要发通告、而且完事之后空逃几率比较大。

45、凡是侦探，肯定比在场的警察冷静数倍。

46、凡是高智商杀人犯，杀了人后绝对不会逃，硬要混在那堆人中等着别人来揭露自己的罪行。

47、侦探在开始推理之前，必定要说“真相只有一个”“犯人就在我们这群人当中”“我一定要把凶手找出来”之类增强气势的台词。

48、阴谋曝光后，杀人犯必定先声泪俱下地阐述杀人动机及经过，然后趁人不注意自杀。

49、美食类评判吃完主角做的东西总要做出常人无法想象的动作若干，夸张者可上天下地。

50、少年漫画家多数有着各种各样的不良习惯和癖好。

51、被人追杀最后一定会被逼到悬崖或死角。

52、若是悬崖，别担心，跳下去吧，绝对死不了；若是死角，也别担心，反正会有人来救你。

两个男人 一座伤城

——勇者少年的掌上冒险剧

著子：呃……你是很喜欢梁朝伟还是很喜欢金城武？

绫小路：事实上我更喜欢杜汶泽。

著子：那跟这次文章的主题有什么关联？

绫小路：因为两个女人无论如何也“伤”不起来的，她们只会相互残杀。

著子：所以都问你跟这次文章的主题有什么关联了?!

绫小路：但如果连一个女人都没有，全世界只剩下我和你的话，你会有什么感觉？

著子：……我想我明白什么叫“伤城”了……



在写这篇文章之前的某个时候，其实我曾彻底反思过是否取消继续对于一部动画要开启“同人雷达”以探测到一丝半点细节就立刻拿来大肆炒作成暧昧风格新典范的举动。毕竟看着那么多水嫩白皙的少年在花丛中无比欢乐地追逐奔跑而不去幻想一些有的没的情节是一种十分痛苦的事情（我就是不断句要活活累死读这句话的你……），然而秉着要让动画发扬光大而不是毒害青少年的优秀文艺工作者情操（写这句话的时候我的胃在翻滚），我的确有那么几分钟的时间在看到阿亘和小美手牵手并肩向前走的时候，努力压抑住了内心邪恶的欲望而打算将这篇文章写成一篇纯粹歌颂美好新时代的模范朗诵文。

开篇就废话了这么多，只是想说明，当一切的美好在碰到了某个初三学生把《死亡笔记》的夜神月的姓氏倒过来念的事件之后，再次粉碎成万般罪恶随风去的污浊大流。

嗯嗯，“夜神”的罗马音是“YAGAMI”，



倒过来念的话……好吧！你们分明就是沉浸在同人的世界里乐不思蜀嘛，小恶魔们！

所以所谓的《勇者的故事》，即便再怎么披上天真无邪的童话外衣，说穿了也不过是一部“呀！又是一个萌少年与另一个美少年相遇了”的白烂故事。

我想我们好的大概就是这口。

“宫部美幸”这个名字，在日本当代文学界有着不容忽视的地位。一部悬疑推理小说《模仿犯》在日本的销量高达130万册，对于罪犯心理世界的细微刻画让人叹服。宫部除了擅长描绘恐怖气氛之外，对于江户题材的古典文学创作也相当得心应手——换句话说，让这个女人去写出一本儿童文学来几乎是不可想象的事情。就好像你会指望曹雪芹写出《西游记》来一样（“什么？《西游记》不是曹雪芹写的吗？”“…………”）。所以当《勇敢的故事》挂着“儿童文学”的羊头出现在世人面前的时候，几乎每一个拜读过她其它作品的读者都毫不怀疑地认为这本书里会大量充斥着“一个萌少年如何谋杀一个美少年”这样的狗肉情节——但是别傻了，现在狗肉比羊肉贵得多，谁还会挂羊头卖狗肉呢？所以这本书里，千真万确的是有一个萌少年，也千真万确有一个美少年，这个故事讲述的就是他们之间纯洁而朦胧的……呃……友情故事！（我说你看儿童文学也脸红个什么劲？）

如果不是父亲突然离家出走，三谷亘的生活原本应该是平静而幸福的。然而倘若就这么一直平静幸福下去，习惯了饱暖生活的人们大多都没什么想认真起来拯救世界的兴趣。于是父

亲外遇，母亲病倒，所以只有在“天将降大任于斯人也”的情景模式里才会出现的重重劫难一股脑地全压到了阿亘的肩膀上。不出意料，“苦其心志劳其筋骨”之后，倘若这少年不是坐着神龙斗士飞天，就一定是踩着命运高达暴走。于是万般彷徨的阿亘三更半夜来到了附近一所正在建筑中的大楼工地里。他看见了门，以及，美少年。

这么写多少有点情色的味道，首先还必须要把美少年的身份介绍出来，不然饱读了诗书的读者们当真会以为当年“天上掉下个林妹妹”，如今世道轮回改成“天上掉下个美少年”，就不晓得明早一推窗会看到多少同人女举着个大网子满大街地转悠了。



美少年叫做芦川美鹤，是个连名字都彰显着“我就是美呀怎样”的气质型美少年。他与阿亘是同校的同学，平时不见得与阿亘有多亲密，却在大半夜与阿亘在建筑工地私会，这多少让人觉得有点暧昧不清，不过这次出现在阿亘眼中的芦川，却手持魔杖身穿斗篷，口中一念咒语就将白天欺负他的高年级同学轻松制服——这剧情尽管一直撑到开场半钟头都没有成为惊悚小说的新代表，但随着魔法版芦川的登场，剧情终于按捺不住地哈利波特化了。

芦川以真身示人后随即又消失在一扇凭空出现的大门里，消失之前还不忘语气深远地告诉阿亘：在门后有另一个世界，那里存在着可以让任何愿望实现的神明——至此我们还可以判断鸟山明的余毒在2007年的今天还依然残留着很大一批人大脑里——只要集满五颗宝石，就能见到命运女神并实现任何一个愿望——好在宫部美幸还算是厚道的，不仅不需要七颗龙珠，也无需碎成千万片的四魂之玉，只需要凑齐五颗宝石就能满足心愿。只不过这宝石的数量有限，年少相识的两位少年却又因为立场不同而在战场相见。一个热血活力，一个风度翩翩——谁敢说这是《机动战士高达SEED》的开场剧情我跟谁急！

为了让父亲能回心转意，为了能让母亲身体康复，阿亘毅然走进了那个看起来跟柯南中场休息时出现的门很像的神秘大门背后的世界——所以说这还是孩子的幻想童话，如果某天在路上突然有个人跑来跟你神秘地问一句“要不要跟我一起去一个能满足你所有愿望的快乐世界”，大概多半的人会以为对方是个变态，然而阿亘却笃信不疑地进入了“异世界”之后，我们眼前展开的神秘世界大冒险就从此展开——备足点卡，打开显卡的所有特效，方便面和可乐都准备好，魔兽工会的新任务现在开始了！

登陆角色之后，照例会有一个NPC出现做一个游戏操作的简单说明。所以我们毫不惊奇地看见某仙人赐予了阿亘以基本的勇者装备，并选择了“沙漠”作为登入点（“怎么没有暗夜精灵可选？”“…………”），紧接着就遭遇到了旅行同伴的二号种子选手，兽人族战士吉吉玛——我说这宫部美幸对RPG的套路还真是熟悉呀！

之所以说接下来的故事流程与一部再普通不过的RPG没什么区别，是因为就“异世界冒险”这个故事设定来说已经再无新意可以开创。即使不见得要复杂到牵扯出王国革命史或者寻回水晶失去的光芒（薯子：不要含沙射影地攻击FF……），但至少你只要一拼出勇者主角斗士同伴猫女同伴二号鞭子女王同伴三号这样的队伍阵容，就怎么都难逃DQ系的影响。动画版《勇者的故事》在剧情改编上与原作小说不大相同的是，为了追求剧情的凝练而取消了阿亘与其他“旅人”之间的战斗，因此在被牵连到了马戏团小火龙被盗事件之后，卡茨大姐的登场才算是将前半段波澜不惊的故事真正推向了高潮前的序奏。



由于按照小说原作的设定，幻界里只能存在一个“旅人”，因此阿亘不仅要面对这个陌生世界里随时出现的各种危险（一只可爱的小狗张嘴就裂成四半……宫部美幸，果然你的恐怖主义色彩还是有残存的啊……），更要时刻提防着同为“旅人”的其他对手的挑战。而

只有不断地收集到宝石，并活用宝石的能力来强大自己的力量，才有可能见到最后的命运女神。（……命运女神的话，打个电话不就有了么，何苦这么折磨自己……）

虽然是“儿童文学”，但照例让小学生也缠绵出一段爱恨情仇似乎也成了眼下的流行。阿亘由于揭穿了偷盗小火龙事件而顺利成为“高地人”——其实无论是“旅人”还是“高地人”，都只是一种荣誉的称号而已，就像“居委会主任”一样是有名号无实权的一种心理安慰。至于只允许存在一名“旅人”的道理也一样通用——你什么时候见过一个居委会有两个居委会主任了？为了寻找自己的父亲（听信了吉吉玛的“遇见旅人将会带来幸运”的谣言——封建迷信果真害死人），同时也为了能够报答阿亘抢回小火龙的恩德，作为马戏团招牌美女的猫人米娜（无条件地想起了某品牌保暖内衣……），强行以第一女主角的身份加入了冒险队伍里来。



动画版的《勇者的故事》多少弱化了阿亘与米娜的淡淡情愫，然而对于卡茨的描绘却尤为细腻。作为高地人的领袖，尽管卡茨的戏份不多，然而她数次救阿亘于水火之中并挥舞着鞭子抽打敌人的形象实在深入人心。尽管紧身衣外加马靴皮鞭锃亮的打扮，多少给人一种“请叫我女王呀！唬！”的错觉，不过在听闻芦川前往某帝国窃取暗之宝石的消息后，第一个反应过来可能会引发两国交火危机的人却是卡茨。于是小火龙一个嗝叫来了老爸和老爸的死党们，漫天的巴哈姆特充斥着荧屏——这动画，果然还是直奔FF的方向去了。而卡茨利落地跨在飞龙身上英姿飒爽地飞向天空——这监督，果然不是个御姐控就是个女王控呀！

在短暂地描写了阿亘与米娜之间的纠缠不清后，故事的重心再次落回到两位少年身上。即使不断听闻芦川在幻界四处烧杀抢掠之后，依然对他保持着信任的阿亘以一句“我一直追逐着你的脚步，追逐着你的心”点明了故事的主题——果然这世界上最美好的还是少年与少年之间纯真的爱吗？泪泪泪泪泪……

以美男计成功骗取到某王国镇国之宝“暗之宝石”的芦川（请原谅我实在不记得这些胡乱编造的该死的难记的国家名称），在舞会上诱骗该国公主时所施展的语言骗术实在超越了一个小学生所应该掌握的级别。公主告诉芦川守护着暗之宝石的镜子将会映出偷宝石的人内心最痛苦的回忆，芦川则坦然地回了一句“即使会映出我的内心，那也只会是你的笑脸吧”——又不是在拍偶像剧，说这种不要脸的话也未免太做作了吧！于是成功被骗的公主将关于宝石的秘密全都告诉了芦川，当晚晚宴上芦川就发动政变造反，公主在劝说无效后毅然将剩下的一颗宝石交给随后赶到的阿亘，芦川漠然地放下一句“普天之下我给你的才是你的，我不给的你就不能抢”之后为这场暴动画下了暂时的句号——不是我想这么写，是事实上满城尽带的就算不是黄金甲，我也没办法以“两个男人，一座伤城”来描述这一情节的急速转折了。

暗之宝石被夺后，原本被宝石力量所封印住的魔族顿时被释放了出来。而另一方面，同时集满五颗宝石的芦川和阿亘，也相继登上了通往命运女神所在的最后道路。为了证明女神除了雅典娜之外都不是那么菜鸟的生物，安排在阿亘和芦川面前的最终试炼，是让他们分别面对“自己”的挑战。通过镜子了解到芦川全家灭门惨痛过去的阿亘，明白了“所谓愿望，如果强加在别人的牺牲之上，便不是自己所希望实现的愿望”的道理。他用宽容感化了黑暗面的“自己”，而芦川却强硬地杀死了“自己”——当魔杖贯穿“自己”心房的时候，芦川本人也遭受了同等的伤害，当场殒命。

于是洒狗血的剧情照例要在最后来骗取观众的眼泪，阿亘怀抱着芦川，冰湖上飘着雪，我除了很担心阿亘口中会突然冒出一句“恩熙你不要死”之类的白烂台词之外，倒十分满足于这种“只有失去的时候才知道你最珍贵”的真情戏码。（薯子：纯洁的友情就这么被你给糟改了……）

命运女神就像所有侦探片里的警察一样，总在最后时刻不痛不痒地出现。阿亘放弃了所有原本的私欲，以一个“消灭世上所有的魔族”的愿望结束了这场幻界的冒险之旅——真是傻

孩子啊，许一个“我的愿望就是请再给我三个愿望”不就完美了！？

《勇者的故事》在日本儿童文学市场上的地位，尽管不像《哈利波特》系列那样呼风唤雨，但是凭借优美的文字和天马行空的想象力，还是获得了相当多读者的狂热支持，这其中甚至包括了大量成人读者,由此可见作品的优秀程度。

小说在01年曾被改编为漫画版，然而漫画版的质量实在太过糟糕，以至于在动漫界完全没有造成任何影响。而这次新动画剧场版的制作，却是《勇者的故事》以前所未有的视听震撼，在ACG界接连掀起了风暴。

剧场版动画的制作由业界知名大厂GONZO完成，动画的制作阵容，堪称日本动画史上最豪华的组合：由富士电视台、GONZO、华纳联手制作；由先后担当《Gundam W》《Gundam X》《青之6号》《全金属狂潮》《最终流放》等作品的原画和监督等职务的鬼才千明孝一担任监督；《少女革命》《机动战士08MS小队》的编剧大河内一楼撰写剧本；日本史上最黄金收视绿的日剧《跳跃大搜查线》的监制龟山千广任担当总指挥；日剧天后级人物松隆子、常盘贵子分别为阿亘和卡茨配音、偶像小生Wentz瑛士更是成为了美少年芦川的声优（两个都美……）；为《黑客帝国》系列打造电影配乐的JUNO REACTOR任音乐总监；与世界古典唱片名牌NAXOS合作无间的斯洛伐克国家爱乐乐团，出动超过120人的乐团与合唱团进行管弦乐演奏与录制——这跨越了大半个地球的制作阵容，足以体现出剧场版动画的超一流水准，更何况这还是世界上首部达到THX标准的超高清动画电影，可见作品的意义非凡。

不仅动画声势浩大，再次改编的全新漫画版也一样摈弃了前一版的质量平庸，而以优美的画面和轻松的叙事风格吸引读者。而PS2、PSP、NDS三大平台陆续推出的游戏，更是将这个系列的跨平台发展计划推上高峰。

NDS版的《Brave Story》是一款解谜成分相当浓重的AVG游戏。游戏的内容基本遵循剧场版动画的故事主线，以阿亘和芦川两人作为主角，玩家可以在二人中任选一人进行游戏。而当玩家选择阿亘初次进行游戏的话，则会以援助的视角发展剧情，更活用DS的触摸屏机能解开大量机关和谜题，娱乐性很强。

PSP版的《Brave Story 新的旅人》则在继承了动画版精髓的基础上，改以原创剧情来发展故事线索。游戏主角也是一位原创人物，为了医治得了不治之症的青梅竹马而来到幻界展开冒险。在游戏过程中不仅能与新的同伴相遇，更会与阿亘和芦川等原作角色邂逅。游戏中采用了类似漫画中一样的像声词来突出音效，在传统RPG战斗系统上衍生出新战斗系统则充满挑战性，游戏画面充分发挥了PSP的机能，使3D角色和场景都十分细腻生动。大量事件CG的运用也为游戏增添了乐趣，玩家甚至可以在游戏中捕获宠物鸟，并不断饲养调教，通过无线连接与其他玩家展开激烈的“鸟斗”。然而遗憾的是，本作缺少配音，只在战斗时有少量的语音出现，不能不说是一个极大的遗憾。

我们的童年就是在一个又一个美妙的童话里度过的，浸着太多太多甜蜜的幻想。灰姑娘参加了青蛙王子的舞会，小红帽与彼德潘幸福地生活着，哆啦A梦从口袋里拿出了黄金圣衣送给阿拉蕾让她去拯救世界，七龙珠召唤出了神龙斗士保护创界山的和平。现在，连这个笨笨的少年也有一个日文发音为“瓦他诺”的名字，我们又怎么不会幻想这场异世界之旅不是充满了“西米果米果米果变”的滑稽篇章呢？

于是萌少年与美少年在命运女神的注视下成长起来了，他们摆脱了青涩，领悟了现实的辛酸，我们也从他们的成长中渐渐发觉了甜蜜之外的无奈——当童年结束，当童话结束，其实不管是香港还是东京，在浮华之外沉淀的，有太多太多的悲伤。

两个男人，一座伤城。

其实我们所居住的一个个伤城，依旧坚强地在酝酿着一个又一个充满欢乐的希望。

好在，我们还有希望。

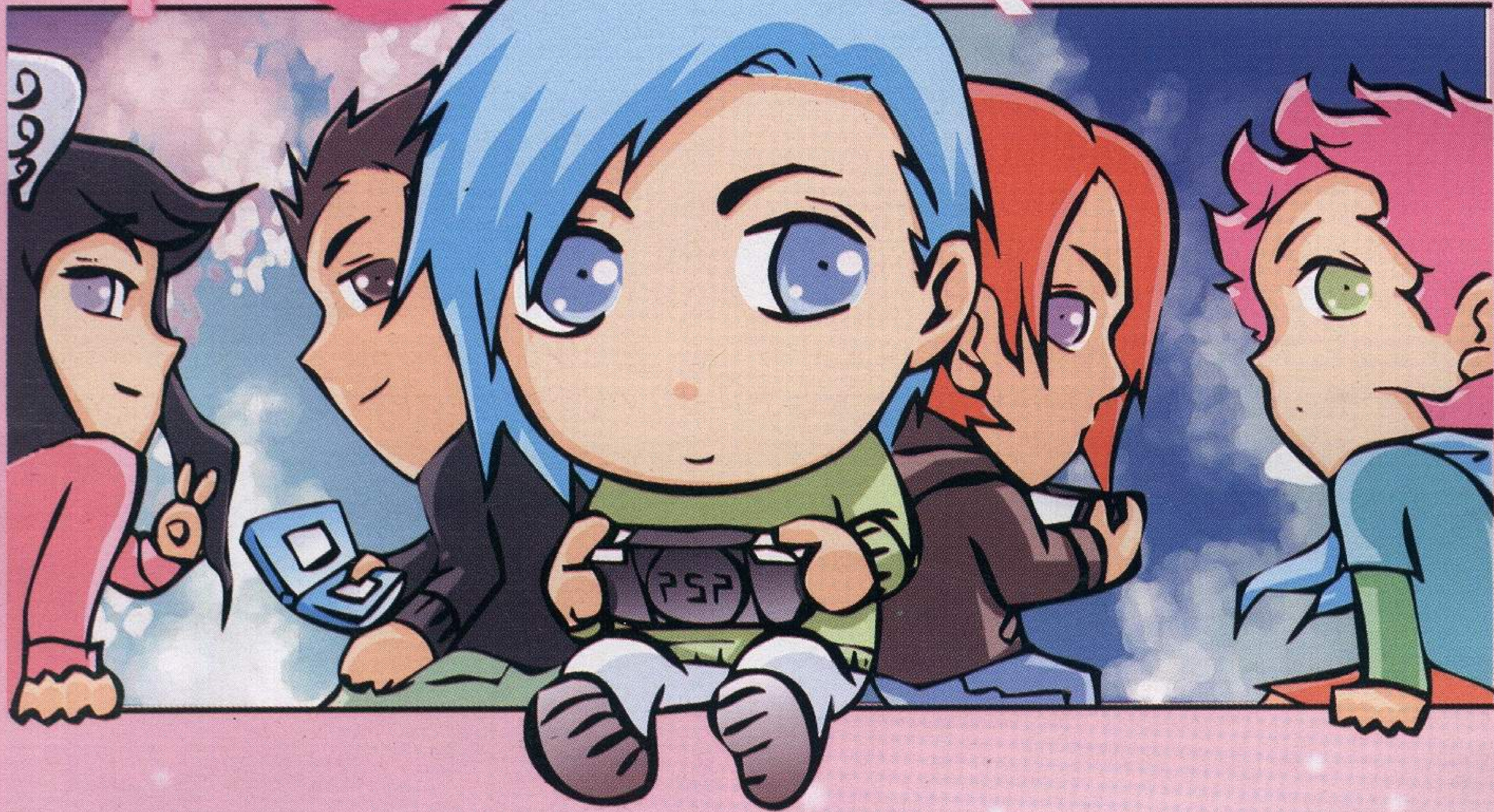


由“元旦快乐”想到的……

OYEAH！终于到了2007年。各位无论上学、上班还是待业、休学在家的，希望大家在新的一年中都能有个好心情、好开端。就小枫来说，这一期也刚好是我在编辑部正式工作整一年后的第一期。在上期PG BAR一周年的贺岁版中小枫已经对过去的这一年时光做了回顾和总结，希望从新年第一期开始大家还能一如既往地支持我哦，先谢谢大家啦！

说到过节，那天跟翔武、薯子几个人去楼下的小餐馆吃午饭。茶余饭后也聊到了中国的节日，其中感叹到现在那些原本属于我们中国人自己的节日过的人越来越少，相反一些莫名其妙的“洋节”却不知道什么时候开始在国内盛行起来。去年“万圣节”的时候小枫就被老婆强拉到北京欢乐谷玩到大半夜，拜托我第二天还要上班呢。就小枫来说黄皮肤的人去参加这种狂欢性质的化妆舞会实在有点多此一举。但是碍于一向追求“时尚”的老婆大人的面子，我也只好委曲求全了……后来翔武同学还讲道他经历过的一件比较无奈的事情：某年情人节，他家小区里面的一些人也跟风过起“洋节”，最后不知道谁莫名其妙的还放了一挂鞭炮……拜托，放鞭炮是过“夜”的好不？这种庆祝方式是否太离谱了一些呢？！其实小枫并不是反对大家过“洋节”，一年多几次朋友聚会玩乐的机会也是不错的事情。但过节前是不是也该先了解一下人家的文化背景和历史起源，至少类似于“情人节”放挂鞭这样如此搞笑的事情以后还是少些为妙吧。况且像重阳节、端午节这样正宗的“国产节日”，大家还是多“留意”一些得好吧，老祖宗给咱儿留下的好东西已经败坏得不少了，是该珍惜珍惜了……小枫这绝不是在扯淡，而确实是有感而发呢……

PG BAR VOL.25



PSP是神机!!

近期掌机界的大事件，自然非“PSP的官方PS模拟器被华丽破解”莫属。必须要感叹一下SONY的厚道啊！好多年来许多老玩家所梦想的便携版PS竟然如此迅速并顺利地降临到人们的面前。也许这次成功的破解对于在全球掌机市场已经处于完败状态的PSP没有实际的意义；也许PSP终于彻头彻尾地成为唯一一部使用正版游戏和官方版本就等于“自虐”的主机；也许我这样说实在是有些对不住广大的DS系主机拥护者……但必须承认，至少就国内来看，这次PSP已经是稳操胜券了……各位喜欢怀旧并且还没购入PSP的读者大人们，还犹豫什么呢？赶紧去买神机吧！！

闲聊町

将荫进行到底吧！！（辽宁沈阳 郭翔宇）

——看来小枫要改行当语文老师了……“荫”和“萌”这两个字怎么能搞错呢？！打PP的说！

岚枫，我想娶你，可惜我已经有女朋友了……（南京 朱健仪）

——13岁就有女朋友了？不像话，竟然比我还早！继续打PP……

谁娶了多愁善感的你，谁给你买的PG，谁给的铅笔，谁丢的PSP……（上海 遇冰）

——敢问，这歌真的唱给你那“同桌的她”吗？

咳咳……都已经“胖墩”了……还敢吃“猪肉炖粉条”？！（陕西西安 李海）

——嘘！别被我老婆听到！某人在监督我减肥的说……

枫君，偶想让你调查一下编辑部已婚的有多少，正在谈恋爱的有谁？目前还单身的又有哪些人？（江苏南通 硕平）

——如此机密的信息怎么可能轻易泄露出去！小枫只能说单身者的数量依然还是压倒性的优势。

我想给PG当清洁工，可是我班同学说了，我给PG当清洁工只会让PG请更多的清洁工。（河北承德 王思语）

——王思语小MM话说得虽然有些拗口，但却的确有道理，不错！

枫子留言：最近貌似关注小枫减肥成果的人颇多，其实我想在这里稍微强调一下，那就是：我不胖!!!谁也没规定只有胖子才能减肥吧，普通人也可以减肥塑造好身材吧！小枫只是有些危机意识而已，再说总是不运动对身体也不好呀。所以请大家不要误会的说，小枫不是胖子，谢谢！



↑你们觉得这样的一个手臂可能会是属于一个“胖子”吗？

关于69期“包打听”的回复

来自阳江的关卓明同学的提问：“我想打听一下，玩家们的掌机被没收后都干些什么？我的被妈妈没收了，现在的日子真的好难熬啊！大家有什么方法能解解闷吗？”

下面是来自南京的宋陈同学的热心回复：

第一、没主机可以想想自己玩通关或没通关的游戏，一般平均每半个小时一个游戏。

第二、到有主机的朋友那儿玩他的主机，我最高记录玩朋友主机148天零6个小时7分钟48秒。希望有达人破我记录。

第三、想想怎么再存一笔钱买台新的或别的。一般主机被没收都是什么中考、高考玩太多了，家长看你的主机不爽以保护你眼睛为目的收的啦，一般没有6、7个月没得还的。这些时间存些钱买台新的玩玩也好。

第四、好好学习，天天向上。学习变好了，主机就回来了。

第五、去游戏室玩什么PS2、XBOX、NGC，运气好的话还有XBOX360，去电玩店老板那应该有的。PS23—4元以内的就玩，过了这个价还要还价。XBOX同上，NGC一般不过3元。XBOX360没5元别去看它。

第六、死缠滥打要主机。（不用我说明白吧）

第七、在家找主机，不放过每个角落。找不到就算了吧。

第八、发呆、看PG、看电软、看动心。往死里寄回函卡中奖率大概在六千分之一，可能会更高。我们的口号是：不放过每个细小处！

小枫点评：你的字写得太草了，看得差点累死我！另外补充一条：还可以写信给宋陈同学让他再帮大家写几条。

附本期闲聊町包打听

大家第一次玩掌机都是自己的吗？是抢别人的还是蹭着玩的？发生过什么有意思的事情吗？（上海 王硕影）

令人怀念的GBASP！

???
黎伟滨

枫哥问你一个问题吧，当你面对一堆游戏时，你是否能随手在其中捡出一个来并玩得津津有味呢？相信你的答案会是肯定的吧，因为这是作为游戏杂志编辑的一个基本要求。我的一位朋友也是这样……（后略）

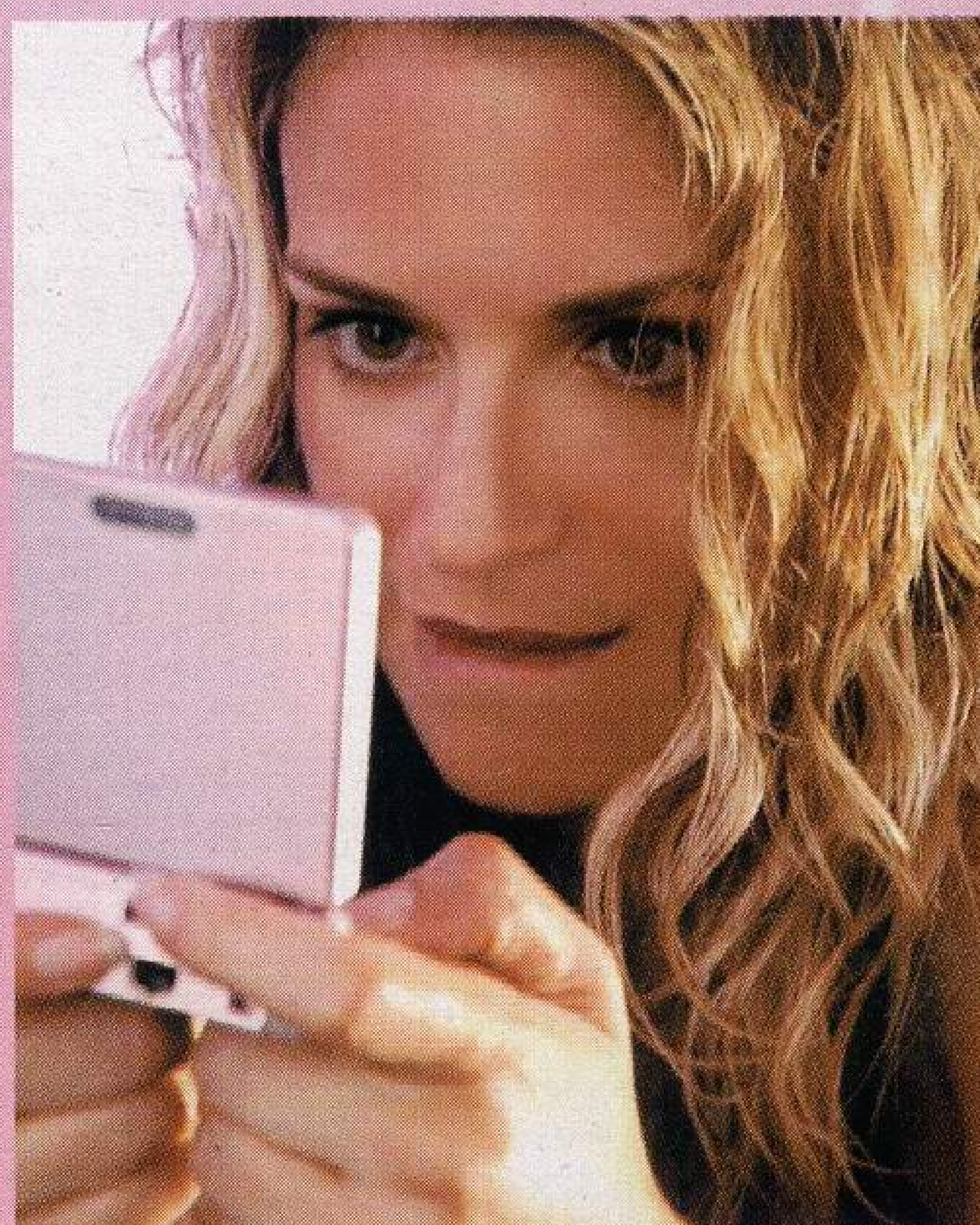
PP买入计划已经进入最后阶段，目前2.71版已有超越1.5之势，买2.71可是大势所趋啊。

近日突然很迷恋SP，感觉SP真是一件艺术品啊（汗），因为它有着掌机应该具备的几乎所有特性——轻便、体积小、游戏丰富、功能强大（相对），可以随时随地游戏（有前光）。现在我用M3配SP（RP爆发啊，感谢PG！）每天晚上睡觉前都会玩一会儿《逆转裁判》……（后略）

虽然现在GBA已经走到了晚期，已经没有什么作品在上面推出了，但是它还是有着很强的娱乐性的。在它上面有着许多连NDS和PSP平台上都没有的精彩作品。个人觉得GBA在它鼎盛的时候软件阵容比现在的PSP和NDS都要丰富……（后略）

枫： 哈哈！黎读者还真说错了！小枫是个蛮挑剔的玩家。曾经很长一段时间除工作必须要玩的游戏外几乎是不碰其它游戏的。但反过来说，如果是自己非常喜欢的游戏，经常也可以潜下心来玩上几十、上百个小时。不过你说得也对，作为游戏杂志编辑，最起码得精通绝大部分类型的游戏，不喜欢无所谓，但是必须得能玩下去，这是应该具备的最起码的“职业技能”吧（笑）！

PSP要购入了？小枫先恭喜一下的说！不过现在2.71可不是大势哦！3.02OE-B才是王道啊！PS上那么多经典的游戏，都可以拿小P来体验，你说激动不激动？！



关于你说的GBASP是目前为止最经典的掌机，小枫绝不否认。记得当初还在上大学的小枫在网吧里看到SP的公布照片时，真想马上就买一个啊！SP发售初期价格一直很高，等了好久才降到900多元，小枫狠狠心咬咬牙将其抱回了家。不过SP是我最喜欢的一款主机倒是真的！

GBA时代的经典游戏有很多，尤其对国内掌机玩家的影响意义深远，但没必要跟PSP和NDS去直接比较，现在的掌机市场跟五、六年前相比变化太大了。况且现在的很多掌机游戏也是GBA时代无论如何都无法实现的，留个美好的回忆吧，凡事还得向前看，你说是吧？

→GBASP当年也是一部领先时尚的掌机啊！如果不是SONY冲击掌机市场，它本可以活得更久。

留言BAR



●山东淄博的张燊读者，年轻的时候多些经历是好事。无论你现在感受到的是欢乐还是悲伤，它们都是一笔难以形容的财富，当若干年以后再回过头看来时就会觉得格外宝贵。年轻才是你最大的资本啊！

●丹东的孟专阳朋友，你来信的建议很好哦！这不，小枫把这个小版块已经保留下来了。

●另一位来自丹东的孙浩弟弟，你的信纸真的很“萌”啊！哈哈！

●来自山东淄博的程新宇同学，小枫又收到了你的来信，谢谢你的关心，如果你来北京的话，只要有可能的话（有时间）我可以招待你哦！

●河北张家口的丁伟读者，你的遭遇我很同情。但是十分抱歉，这个忙小枫无能为力，也希望你能理解。另外你的画稿已经交给了暗凌，以后还要多多支持啊！

月莺饭都是LOLI控；岚枫饭都是暴力狂

以下提问全部来自于安徽芜湖的月莺饭——费俊同学，小枫将问题整理好后马上交给月莺进行现场回复，具体请读者大人阅览：

1、月莺SAMA是为什么要参加编辑部工作的呢？生活贫困才来这贫民窟的吗？

莺：您真是英明啊！才知道偶来自一个穷乡下，偶是大山的孩子，迟早回到大山去。嗷呜……

枫语：你是大山里的狼人吗？还嗷呜……

2、月莺SAMA学历怎么样？日语八级？

莺：学历……您别提俺伤心事行不？玩游戏学历好的那毕竟是少数。这不，小学班主任叫偶春节回去考试呢。日语的话，那个谁，岚枫GG在教偶40音图呢。

风语：学费……学费……

3、偶想去当编辑的说，编辑是不是对学历要求很高啊？貌似偶只能勉强高中毕业的说……

莺：凡是来做编辑，至少博士后，“海龟”我们都看不上眼。或者你玩游戏极牛，1天打穿10款不同类型的游戏的话，考虑让你来编辑部打扫卫生。

蜂语：打扫卫生的大妈，您哪毕业呀？

4、不管我能不能合格，我还是想问下当编辑需要熟练掌握哪些软件？自己也可以去学学。

莺：豪杰解霸（还有人用不？）、RO、WOW、敢达在线、大航海时代OL……等等。加油！祝你成功成为网游杂志编辑。（嘿嘿，偶怎么会让你来抢偶饭碗？）

丰语：其实我想说会用QQ和MSN也很重要……

5、这个问题是以非变态的LOLI控立场问的：月莺SAMA是LOLI吗？喜欢歌特式还是洛可可式服装？自己是长发、短发、还是马尾？戴眼镜吗？喜欢正太吗？

莺：这个问题请询问偶的经纪人，完毕。

疯语：千万别把我当成是某人的经纪人！

另外附录：

岚枫SAMA！抱……（偶吐……枫语：你还吐？！我早吐了！）终于写信给你了，本来有好多话想说的，但想想看跟一个男的聊不如和月莺MM沟通感情……

我只想说一句话，甩掉你老婆和月莺大人一起吧！我会带着菜刀在背后支持你们的！（菜刀是保护的）。相反，如果你敢欺负月莺SAMA的话，这把刀的开光之血将会是你的！

枫：……



↑《秋之回忆3》这款游戏小枫和小莺都非常喜欢，偶尔小莺就会模仿图中凌祈很萌地来句“祈りちゃんの谜々TIME……”。

涂鸦天堂

现在的小枫！好可爱！



←完蛋了！看来小枫胖墩的形象已经深入人心。

人物表情赞！手枪更赞！



←说真的，小枫看到你画的手枪后，当场就喷了……

很萌的头像哇！（其实我是想不出来题目了）



←贝辰MM的头像画得很赞，就是不知道旁边那行“小莺萌不萌？”是啥意思？

做梦吧您呢？！



→看来我是该用平底锅敲敲某人的脑袋，让他清醒一下了！

很遗憾老任没让你来为WII做宣传画



←WII是神机，女生很萌，赞一下！！

椅角旮旯



把小枫感动到一塌糊涂的PSP用PS模拟器

说实话，一直以来小枫的PSP除了工作需要外，很少再用它来玩什么其它的游戏，最多偶尔会用它来听听歌、看看电影什么的。原因嘛一是PSP长时间玩起来会比较累（机器重，手感也不太适合我）；二是在上面实在找不到自己很喜欢的游戏。不过自从这次3.02OE-B和PS模拟器出现后，小枫的PSP所受到的待遇一下得到了明显的改善。现在小枫每天PSP几乎都不离身，有事没事的就会拿出转换好曾经非常喜欢的PS游戏来玩一玩。尤其是像当初非常喜欢的FF7、8、9以及“格兰蒂亚”这样的RPG大作，也能够在掌机上进行重温。这对于喜欢怀旧的小枫来说无疑是件天大喜事。



↑啥也不说了，当年震撼全球并决定主机大战命运的超大作——《FF7》，终于可以在掌机上玩到它了！



←小枫对于自己选的《FF8》的这张背景图片非常满意，利诺亚衣服后面天使翅膀的图案是一个亮点。



→《秋之回忆2》，熟悉PC的读者朋友应该知道这款游戏是有PC的中文版的，因为这款游戏对小枫有着比较特别的意义，所以借此放上。



←当年SS为了对抗PS上《FF7》而推出的超大作RPG——《格兰蒂亚》。



→小枫用PS模拟器通的第一款游戏就是它了——“心跳剧场系列3 启程之诗”。

其实自己制作PS模拟器用的PBP文件是一件很有趣的事情，小枫决不建议大家去下载别人转好的PS游戏，这样乐趣会减少很多。翻出珍藏多年的老盘，亲自将其转换成ISO，再制作PNG图片和AT3格式的背景音乐将其合成为最终的PBP文件，最后刻盘留念。这就是小枫最近所一直在做的事情。未必真的会全部都将其打穿，但是那份怀念和感动却是尤其真实的……

关于“女生帮”的告示

原本定于从本期开始恢复的“PG女生帮”栏目因为一些原因将再度延期，具体恢复时间将在近期通告。不便之处还请读者大人海涵。另外请想要参加栏目的读者朋友多多参与，谢谢大家支持！

勘误启事

《电子天下·掌机迷》2006年第24期（总第70期）第79页“口袋基地”栏目末段文字因为图片处理有误而无法正常阅读，特在此勘误。由于我们工作上的失误而导致读者阅读不便，编辑部对此向广大读者表示深深的歉意。今后我们会严格加强对版面的监督工作，还请广大读者继续给予我们批评与指正。

现将受到影响的文字段落重新刊登如下：

另一类深受Fans们喜爱的就是各种毛绒布偶了。和上面的神兽模型类似，三个主角的布偶也是在游戏发行的首日同步销售的，价格为1260日元/个。对于女玩家而言，毛绒的模型会比塑胶的更适合她们，不仅造型卡哇伊，柔和的布料摸上去也更有温暖的感觉，冬天快到了，还可以让它们陪伴你度过一个个温馨的夜晚呢。

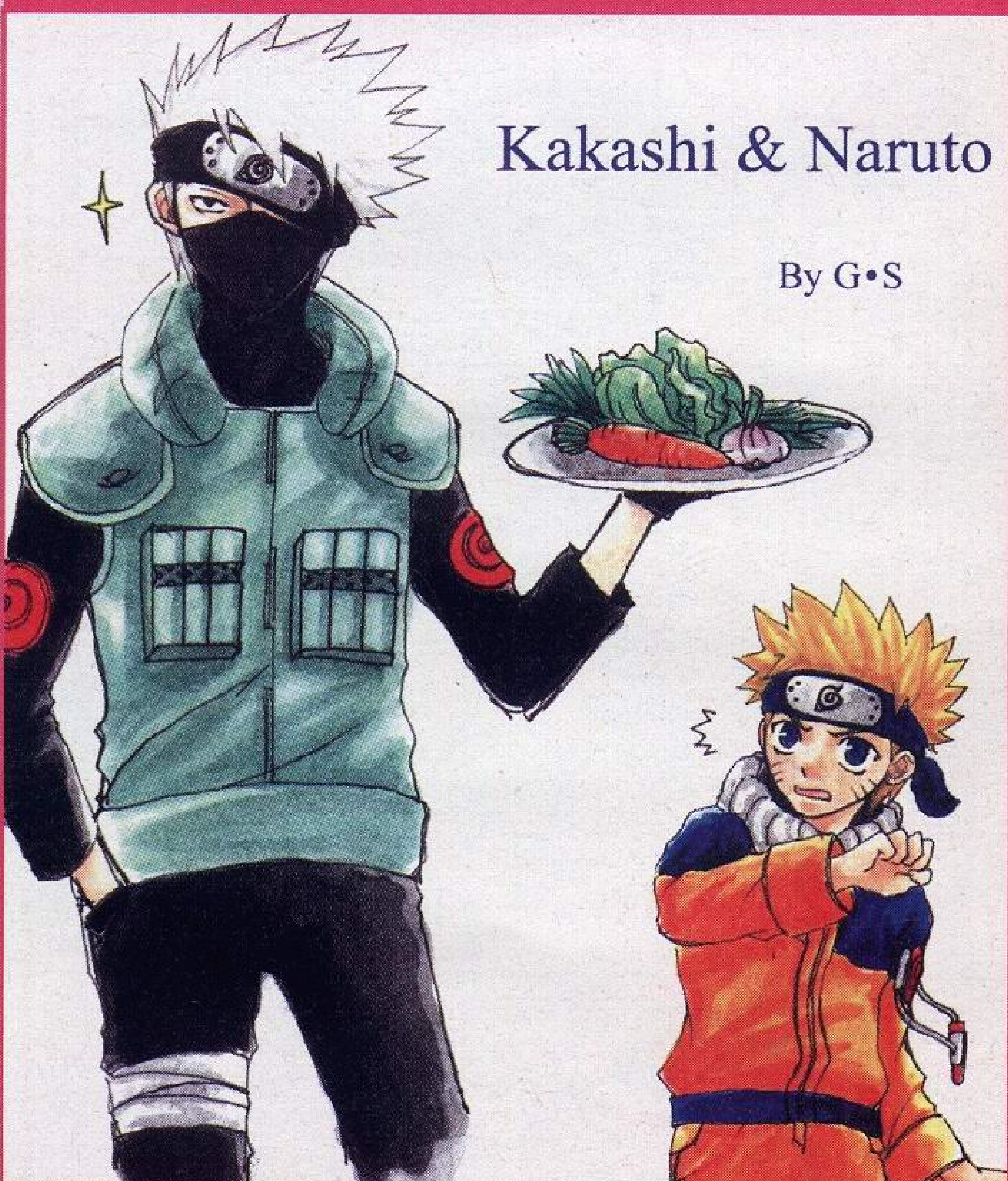


本期No.1，不过为什么越看越觉得像《枫宇传说》呢？ 河北承德 李纵横



紫铃MM这次选择了《不可思议的游戏》为主题呀，不错不错！ 上海市 紫铃

看卡卡西的眼神，莫非他手上端着的是自制蔬菜沙拉…… 北京市 G·S





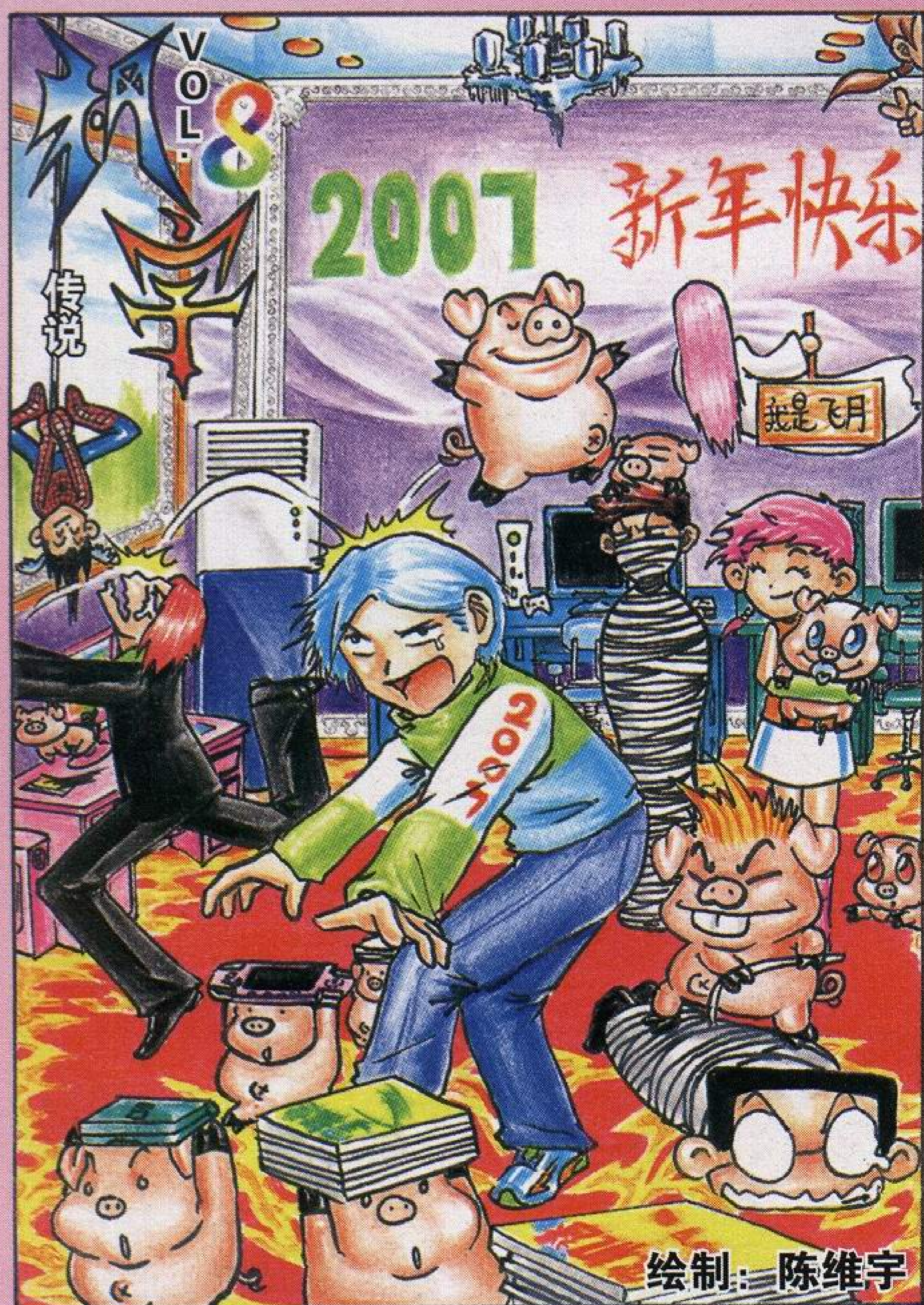
兔子也能帮忙收获作物么，这样的牧场也不错哦。 河北承德 栗连涛

冬天到了，编辑部收到的画稿比树上的叶子还少，难道因为天气太冷，各位画师大人不愿出门去邮局了吗？那我强烈期待春天的到来！借地方回答一下紫铃MM来信的提问：暗凌个人认为你的画稿线条很准确，但是细节的处理还不够细腻哟，也许是我看惯了日漫的风格吧，如果你也认为那样比较好的话不妨尝试画一下。

浙江温州 姚丽

由于画稿太大了，所以被折叠了很多次，好在美编DD精心修复了画稿原貌。













枫宇博客

枫：陈维宇！！我狠你！！这次的《枫宇传说》陈维宇同学的确比往常交得都早了一些。但是他可能是最近期末事情比较多吧，竟然没跟我把枫宇博客弄好人就没影了……哎，这期就让小枫一个人在这唱独角戏吧。

到这期为止《枫宇传说》已经连载到了第八期，相信大家已经对漫画的风格和情节有了较深的了解了吧。说心理话，小枫很早以前在跟陈维宇商量这部漫画的创造时，曾经给了他一个特权，那就是允许他随意地发挥，我不想给予任何方面的束缚。这应该说是一种信任吧。虽然这部连载漫画本身就是一个挂着编辑名字的原创作品。但陈维宇同学对编辑个性以及喜









到底是什么人在这危机关头出面？岚枫到底是生是死？请看下集。

好把握得的确蛮准的。这是小枫我非常欣赏的地方。所以我相信他的作品读者们喜欢的。

另外读者大人们如果对《枫宇传说》还有什么期待和建议的话，可以写信给小枫，我会代转交给陈维宇同学的。按照进度，相信第一章的《枫宇传说》马上就要结束了。到了第二章时，剧情和风格又会有怎样的变化呢？其实小枫跟大家一样都很好奇呢！希望大家都能继续支持我们小小的漫画作者——陈维宇同学！

最后还是要鄙视一下他，竟然让我自己一个人写，停你几个月稿费！哈哈！（陈维宇：哭……）

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



问 请问如何选购NDSL，神游的IDSL和NDSL有什么不同吗？

选购NDSL的时候，按一按下屏，检查一下下屏是否有松动的现象。然后再试试按键的手感，如果对坏点比较在意的话，可以在亮的画面和暗的画面下检查一下坏点。仔细看一下上下卡槽是否有过插拔卡带时的痕迹，如果有，很有可能是较新的二手。此外，对一下机器和盒子上的条码。

IDSL是全中文的，可以运行神游出的中文游戏，除此外没什么区别。

问 1、听说SD卡反复擦写会老化，减少使用寿命，是真的吗？我用M3每次开机时都要自动备份存档，真担心总这样下去会不会让我的SD卡老化？

2、SD卡在读取写入程序时断电会不会对卡造成损伤？

3、用DS玩游戏时应该怎样关机，除了按电源就没有别的方法了吗？

4、防尘卡需要多少钱？我有一台NDS（未刷机），再用PASSCARD2+M3玩游戏时出于省电考虑，在游戏时将PASSCARD2拔出，但这样一来机器便无法待机了，很想知道防尘卡能不能帮我解决这个问题。

5、《口袋妖怪》中的病毒是怎么回事，如何遇到？闪光精灵怎么抓？

6、《口袋 绿宝石》中有一些NPC会与你对话，要求你说些事情，有什么效果？

（黑龙江省 李文达）

1、存储卡和硬盘一样，只要使用都会有一定损耗，不过SD卡损耗比较小，只是普通的读写不会有什么问题的。

2、这个肯定会造成损伤的，比如在存档时断电，很有可能烧卡。

3、DS就这一种关机方式，没有其它方法。

4、防尘卡大概在20—30元左右，有些地方更贵一些。据使用过防尘卡的人说，防尘卡有休眠功能。不过，建议有资金的时候还是买个实卡大小的烧录吧，可以当引导，待机也完美。

5、《口袋妖怪》中，感染到病毒的小精灵在战斗后得到的努力值是平时的2倍，而且还可以传染。闪光怪物只能碰运气了。

6、有些NPC是电视台记者，回答他们后，在电视中会播出和你相关节目。还有一些是和隐藏剧情有关的。

问 1、NDSL主机三年后能否有大幅度降价？

2、SD卡能否用在掌机上？

3、现在一台GBA多少钱，每年新出GBA游戏能和NDS的有一拼吗？

4、那个国产掌机，机器上带的那些游戏，游戏性怎么样？

（辽宁省昌图 吕建宇）

1、三年后应该会降价，但是否是大幅度降价就不好说了。

2、SD卡需要配合烧录卡才能用在掌机上。

3、现在一台普通GBA在300元左右，GBASP加亮版在600左右。GBA现在几乎不出游戏了，NDS刚发售两年，每年会出很多游戏。

4、ONE STATION的游戏是FC、GG等模拟器的游戏，和自己转换的没什么区别。

问 1、《动物之森》里怎么使自家扩建？

2、怎么得到FRIEND CODE？

3、玩《GTA罪恶都市》的CSO时，为什么会卡，如何解决？

（浙江省 金鑫）

1、先到村中的银行交扩建费用，然后和狸猫说话，改天你的房子就扩建成功了。

2、FRIEND CODE需要你朋友把他自己的给你。

3、换成ISO，然后用333MHZ运行就没问题了。CSO是压缩格式，一些游戏在玩的时候有拖慢现象。



用SCMINI SD烧录《王女联盟》和《蜡笔小新》，玩的时候存档失败，为什么？

（广西南宁大学路 李关海）

SC卡没有存档电池，不能像一般卡带那样存档。正确的存档方法是，在游戏中存档后，按L+R+SELECT+A键进入存档管理，然后选择这个游戏存档，写入就行了。



MOONSHELL的转换工具可以在SD卡里转换电影吗，能转换什么格式的影片？

（广东省中川市 符里平）

不知道你说的在SD卡里转换是SD卡插到电脑上转换，还是插到烧录卡上转换。后者是不行的，前者和在自己硬盘中转换是一样的。转换出的电影是.DPG格式。



1、《名侦探柯南 被狙击的名侦探》有全卡片、全通关等的金手指吗？

2、《逆转裁判2》中审问一台录音机（杀手海螺卡片的），第二场哪里有破绽可以进行下去？

（天津市河东区 卢莎）

1、《被狙击的名侦探》只找到了全卡片和全卡片问题的金手指：

全101张卡片

0201D6E4	FFFF
0201D6E6	FFFF
0201D6E8	FFFF
0201D6EA	FFFF
0201D6EC	FFFF
0201D6EE	FFFF
0201D6F0	003F

全卡片问题答对

0201D6F4	FFFF
0201D6F6	FFFF
0201D6F8	FFFF
0201D6FA	FFFF
0201D6FC	FFFF
0201D6FE	FFFF
0201D700	003F

2、三件证物分别是“手枪”“录像带”“服务生制服”，对他们分别详细询问。但由于无法举出“委托人是谁”，审判长不接受证物，连成步堂的要求也被驳回。千寻提示成步堂逆转思维，将必要证物出示给某人，为此成步堂再次向审判长提交请求，终于获得了仅有的一次宝贵机会，向虎狼死家出示“录像带”，得知委托人偷拍自己的行凶过程，虎狼死家大惑不解，成步堂提示他“委托人想抓住你的痛脚”。

（刘鹏）



机战D中如何收到SS型的那个原始恶魔？第10个小游戏怎么玩啊？

（北京市海淀区 刘嘉）

分支选择“惑星**ラクスに向かう**”，在“我们的歌响彻银河”一话中用**バサラ**与**ゲペルニッチ**战斗一回。让**シビル**作为NPC的场合下接触**ゲペルニッチ**直接过关，发生剧情，过关后加入。

第10个小游戏，先用**ブライト**用大型**メガ**粒子炮攻击最左边一排上面的敌人，然后**ロジャ**—使用热血，向左放**ミサイル・パ—ティ—**，最后让**トロワ**使用热血，以左边第二排第二个敌人为中心放**マイクロ・ミサイル**，敌人剩10个，任务完成。



《光明之魂2》中冰之洞和恶魔之塔中有相似的圆球，到底是什么，神殿里有四个道具是什么，该怎么拿？

（浙江省 沈伟）

那个圆球是要用联机时的合力攻击（就是游戏刚开始给的那个圈），大家一起用的话就会出现大的光球，并打坏圆球，有两三个圆球可以用爆弹炸坏。打坏圆球后会出现金色、银色或紫色宝箱，其中金色和银色的宝箱中都是道具、装备等，紫色宝箱打开后会得到魂，并且出现地点是固定的，里面的魂也是固定的。

神殿地上的四个方块并不是获得道具的，而是放合成素材用的，一些道具在神殿中可以进行合成，合成不是随机的，而是有固定组合，成功后在神官处会出现新道具。

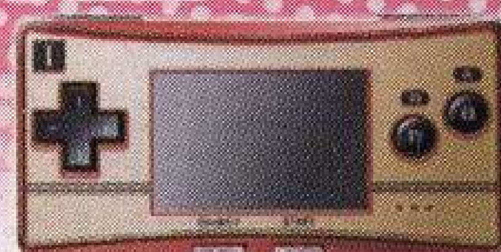


《黄金太阳2》中，一代的旧地图如何进入？我打完一遍也无法进入，这是为什么？

不需要通关一遍。在**ロツホ**村的左下一点点的地方，乘上飞船后在海与山脉中间按A，主角就会跳到里面。里面是黄金1的全地图，和黄金1一模一样，但是只有最早的那个村庄，而且不能进村庄。因此没有任何前往的意义。

GBA 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年1月5日

未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年1月5日

2007年1月25日	巫术3 霸王的系谱	STAR FISH	RPG
2007年1月25日	失落的统治 魔窟皇帝	ERTAIN	RPG
2007年1月25日	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月25日	Q版沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月25日	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年1月30日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年2月1日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2007年2月15日	LUMINES2	BANDAINAMCO	PUZ
2007年2月15日	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年2月22日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2007年2月22日	恶代官漫游记 正义之刃	GLOBAL	AVG
2007年2月27日	沥青都市GT2	UBISOFT	RAC
2007年2月	伊苏 那比斯汀之匣 特别版	FALCOM	ARPG
2007年3月6日	波斯王子 双子王座	UBISOFT	ACT
2007年3月	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
未定	最终幻想VII 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

PSP 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

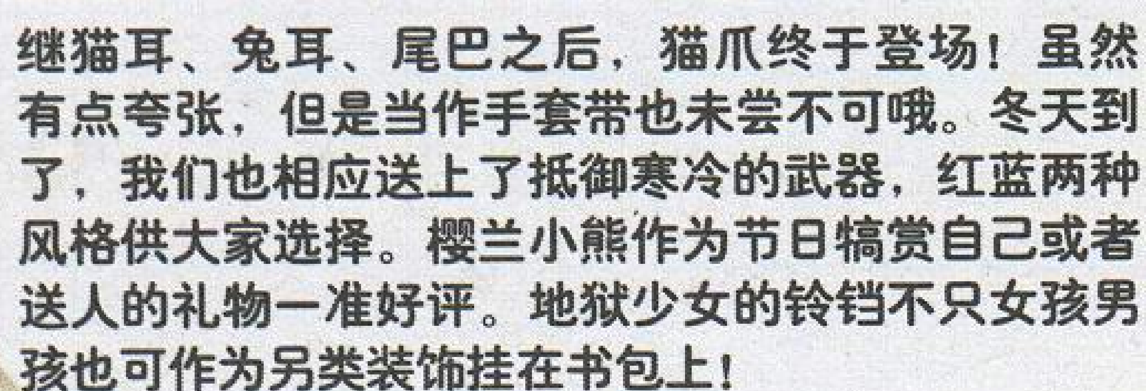


截止统计时间：2007年1月5日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年1月18日	茶犬的房间2	MTO	SLG
2007年1月18日	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月18日	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年1月25日	愿望之间 天使的记忆	任天堂	AVG
2007年2月1日	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2007年2月15日	死亡笔记 杀手游戏	KONAMI	AVG
2007年2月15日	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2007年2月22日	KERORO军曹 演习啦！ 全员集合PART2	BANDAINAMCO	ETC
2007年3月1日	超级机器人大战W	BANPRESTO	SRPG
2007年3月8日	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
2007年3月21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月21日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年3月22日	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年3月29日	D-GRAY MAN 神的使徒们	KONAMI	TAB
2007年3月	哆啦A梦 野比的新魔界大冒险	SEGA	ACT
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战	BANPRESTO	ACT
2007年	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年	家庭教师HITMAN REBORN 彭格雷狂欢节	TAKARATOMY	AVG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守护人	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城



继猫耳、兔耳、尾巴之后，猫爪终于登场！虽然有点夸张，但是当作手套带也未尝不可哦。冬天到了，我们也相应送上了抵御寒冷的武器，红蓝两种风格供大家选择。樱兰小熊作为节日犒赏自己或者送人的礼物一准好评。地狱少女的铃铛不只女孩男孩也可作为另类装饰挂在书包上！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!

FATE冬日三件套

新款上市



¥49 编号:7535

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。

EVA冬日三件套



¥49 编号:7524

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。

黑色猫仔变身爪爪（一只）

新款上市



¥49 编号:7557

●黑色猫爪，更具诱惑力，大小与棕黄色相同！毛毛的触感光滑细致，掌间粉色的小肉垫也软软的富有弹性，完全再现猫咪魅力。购买一对的话就更完美啦！

黄色猫仔变身爪爪（一只）

新款上市



¥49 编号:7546

●挠挠！超大猫爪出击！带上它变身为棕黄相间的可爱小猫猫，或者摆出性感可爱的POSE或者用来一抓敲醒"无理者"！尺寸在21*26之间，有弹性男女皆可佩戴。

樱兰高校小熊

新款上市



¥19 编号:7502

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱，大让人有"一掷一捏"的冲动。

地狱少女 铃铛手链

新款上市



¥15 编号:7513

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。

最终幻想 神罗戒指项链

新款上市



¥19 编号:7456

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合。以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

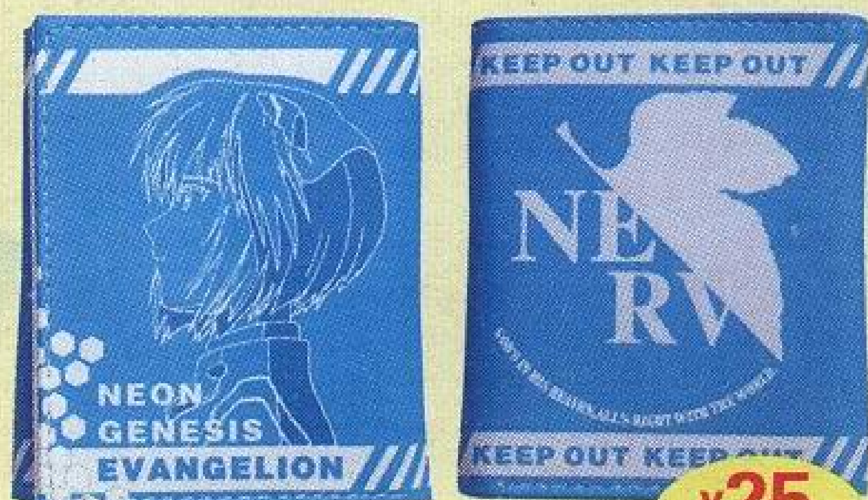
最终幻想炫酷腰链



¥25 编号:7445

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家。链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配。

EVA绫波丽冰蓝钱包



¥25 编号:7366

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA" LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

樱兰高校学院提袋



¥29 编号:7401

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。

EVA明日香火红钱包



¥25 编号:7377

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。

NANA情侣对锁项链



¥36 编号:7355

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致且可实际打开，绝对是情侣间表达情感的最好象征。